

3CD HERETIC 2 | CIVILIZATION: CALL TO POWER

INDEX: 334561 ISSN: 1426-2916

PEŁNE WERSJE GIER! POLSKIE INSTRUKCJE!

CD-ACTION[®]

Numer 01/2003 (82) Styczeń

Cena 19 zł 50 gr w tym 7% VAT

GRA ROKU 2002 - PLEBISCYT

BETATESTY

TOCA

Race Driver

Gothic 2

RECENZJE

Age of Mythology

Hegemonia

Lord of the Rings

Nr 82 • 01/2003 • Styczeń • 19,50 zł
9 771426 291037 01

www.cdaction.com.pl

NOWE HITY Z FIRMY

Codemasters[®]

PRISONER OF WAR[™]

IGI 2 - COVERT STRIKE[™]

TOCA RACE DRIVER[™]



MISTRZOWIE KODU

Niezwykłe połączenie przygodówki z grą akcji. Fabuła osadzona w czasie II wojny światowej w słynnym obozie jenieckim Colditz!

WORLD WAR II

PRISONER OF WAR™

Już w sprzedaży!

Wersja PC*
Wersja językowa polska, kinowa
Cena 99,90 zł

* wersja na Playstation 2 również w sprzedaży



Zostań komandosem i walcz z międzynarodowym terroryzmem!
Druga część najlepszej taktycznej strzelanki.

I.C.I. 2 COVERT STRIKE™

Wersja PC
Planowana premiera Luty 2003
Wersja językowa polska, pełna
Cena 99,90 zł



PREZENTUJĄ!

Codemasters®

GENIUS AT PLAY™

Niesamowite, widowiskowe stłuczki oraz zachowanie pojazdów zgodne z rzeczywistością!
Najbardziej realistyczne wyścigi samochodowe na PC!

Toca RACE DRIVER™



Wersja PC*
Planowana premiera Luty 2003
Wersja językowa polska, pełna
Cena 99,90 zł
* wersja na Playstation 2 również w sprzedaży



Najnowsza część kultowych rajdów samochodowych.
Jedna z najbardziej oczekiwanych gier 2003 roku.

colin mcrae rally 3™



Wersja PC*
Planowana premiera Marzec 2003
Wersja językowa polska, pełna
Cena 99,90 zł
* wersja na Playstation 2 również w sprzedaży



SPRZĄDZ WYSTĘPOMA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69

WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE
CD PROJEKT

Codemasters®

Bilans roku

Z butelek po szampanie jeszcze ulatuje gaz, na podłodze walają się konfetti i serpentyny, w głowach huczy poimprezowo - nie zgadniesz, czy to muzyka była za głośna, czy szampan za ciepły. A tu czas ponownie zbierać się do wytężonej pracy, czas tworzyć kolejnego CDA, czas zaprząć się w kierat codzienności.

Aby jednak odwieść to, co nieuniknione, postanowiliśmy podzielić się z Wami kilkoma refleksjami dotyczącymi minionego roku oraz tego, co może czekać nas, i Was, w roku 2003. Nie ukrywamy, że w większości nie będą to refleksje zbyt optymistyczne. Ale to los pisał scenariusz tej gry...

Sytuacja PC na rynku gierkowym w roku 2002 nie poprawiła się - konsole nadal atakują, a nasz PieCyk bohatersko odparł ataki przeważającego wroga. Nic nie wskazuje na to, by kiedykolwiek nasza maszynka powróciła na pozycję dominującej platformy na rynku gier - urządzenia, na które powstaje najwięcej gry, a konkurencja może co najwyżej poczekać na konwersję. Otóż, jak się wydaje, właśnie teraz posiadacze PC będą łakomie obliczać się w nadziei na konwersję xboksowych, nintendo-wych czy psxdwójowych hitów. I wcale nie jest powiedziane, że się doczekają - wszystkich. Czyżbyśmy byli świadkami zmierzchu bogów - a raczej zmierzchu blaszaka jako maszynki do gier?

Być może - acz niekoniecznie. A jeśli nawet, to ciągle nie jest to kwestia kilku miesięcy, a raczej kilku lat. Zaś w tym czasie zdarzyć się może naprawdę wiele. Zatem nie zwieszajcie nosów na kwintę, PeCeciarze. Nadal stanowimy łakomy kasek dla producentów gier, nieustannie jesteśmy pokaznym rynkiem zbytu. Nie obawiajcie się - nie braknie chętnych na Waszą kasę. :) Ale PC najlepsze lata (jako "grajmaszyna") ma za sobą. (Pamiętam londyńskie targi w 1996, gdzie konsolki gnieździły się skromnie w dwóch bocznych salkach, a wszędzie dumnie niebieszczały Windows i czarno-bielili się DOS-y. To se ne vrati!) Na pocieszenie powiem, że w 2002 ekspansja konsol nie przybrała na sile - wygląda, jakby nastąpił rodzaj chwiejnej równowagi.

Nie można również nadmiernie optymistycznie spoglądać na miniony rok przez pryzmat naszego podwórka. Po pierwsze, recesja na rynku (prasowym) nie odpuszcza i nie wygląda na to, by w roku 2003 miało być lepiej. A ponieważ "recesja" to dla wielu słowo pozbawione głębszego znaczenia, postaramy się wyjaśnić, na czym to polega w praktyce. Zatem tak - ludzie mają mniej kasy i dlatego kupują mniej gier, sprzętu itd. Producenci zarabiają mniej kasy, zatem nie mogą przeznaczać na promocję tyle, ile kiedyś. A to oznacza mniejszą ilość reklam w pismach. "Hurra" - wrzaskie teraz ten i ów czytelnik. "Toż to wspaniała wiadomość!". Otóż nie. Mniej reklam branżowych oznacza dla pism komputerowych konieczność sięgania po te spoza branży. (Witajcie proszki do prania, szampony i majonezy?)

A jak i tych nie stanie - cóż? Zaczną się problemy finansowe, bowiem budżety pism planowane były z myślą, że jakiś tam procent przychodów pochodzić będzie z reklam właśnie. I gdy ich zabraknie, co zostanie? Albo podwyżka ceny pisma (już widzę te radosne miny czytelników), albo... redukcja kosztów. A co to oznacza? Tak dla przykładu: a to skromniejszą objętość, a to urwanie CD-ka

czy choćby zapakowanie go/ich do kartonowej koperty, a to gorszy papier... albo i wszystko naraz. A może nawet bankructwo. W powietrzu unosi się groźba, że z pola widzenia znikną kolejne magazyny o grach...

Ale nie truchlejcie - to (na razie) wariant skrajnie pesymistyczny i wcale nie musi się sprawdzić. (CDA póki co nic takiego nie grozi.) Piszemy o tym po to, byście nie myśleli, że rozmaite redakcje pism leżą na workach z banknotami i nie tylko żyją z gracza z kolejnych złotych, zamiast dodawać kolejne CD-ki i dziesiątki stron, obniżając przy tym ceny pism o połowę. W branży trwa raczej walka o przetrwanie niż ekspansję - i tego powinniście być świadomi. Nie ma lekko. (Był taki dowcip o rozgłośni Radio Erewań. Na pytanie "kiedy będzie lepiej?", ich odpowiedź brzmiała "już było". Nie wiemy tylko, czy to dziś brzmi tak śmiesznie jak powinno.)

Poczekajcie, to jeszcze nie koniec złych wieści. :) Wiecie, że od kilku miesięcy obowiązuje ustawa o zapobieganiu nieuczciwej konkurencji? Że co? Że nie słyszeliście i co was to w ogóle obchodzi? Ano powinno, bo MOŻE (ale nie musi) się okazać, że... płyty CD dodawane do pism (także komputerowych!) są... NIELEGALNE i ZAKAZANE. Nie żartujemy! Żadnych CD - ani pełnych wersji gier, ani demek, filmów, muzyki. Nic. Bo to nieuczciwa konkurencja. W stosunku do kogo? Tego nie wiemy (czy znacie jakieś polskie pismo branżowe BEZ CD?). Być może chodzi o to, aby pisma np. z Bangladeszu nie miały kompleksów? Trudno powiedzieć. No ale prawo - takie prawo - jest jak gilotyna: tnij równo i nie ważne kogo oraz gdzie. Pozostaje tylko mieć nadzieję, że przepisy te będą interpretowane z "z głową" i Cover CD w pismach komputerowych nie pozostanie wspomnieniem... Choć z drugiej strony - takie marzenie to często (w Polsce) - marzenie ściętej głowy.

Ufff. Teraz pora na optymistyczne wieści. Najważniejsza to ta, że nie ma więcej złych wieści. A tak mówiąc serio - w poprzednim roku CDA trzymało się niezle. Mimo recesji, konkurencji, burz i wstrząsów - stale płyniemy pod szeroko rozpiętymi żaglami i pozostawiamy innych daleko w tyle. Nadal bowiem jesteśmy najpopularniejszym magazynem o grach - ba, zdołaliśmy powrócić na pierwsze miejsce wśród wszystkich czasopism branży komputerowej. I zamierzamy siedzieć na tym stołku najdłużej jak tylko można.

Podsumowując, to nie był taki zły rok dla CDA i w sumie nie najgorszy dla branży. Życzymy sobie, by 2003 był jeszcze lepszy - albo choć nie gorszy od tego.

PS Dziękujemy tym wszystkim, którzy nadesłali do nas kartki i e-maile z życzeniami świątecznymi i noworocznymi.



Milej lektury!

Zbigniew Bański

Jerzy Poprawa

Najnowszego CDA oczekujcie w kioskach w okolicach 20 stycznia 2003 roku.

Errata do nr 13/02

• W opublikowanej w poprzednim nr liście nagrodzonych (konkurs zeszytowy Unipapu) wkradła się dość istotna pomyłka. Oczywiście mamy tylko 10 par rolek jako nagrody (było to podane w regulaminie konkursu), które otrzymuje pierwszych 10 osób z listy osób nagrodzonych rolkami. Pozostali laureaci, zgodnie z regulaminem otrzymują zeszyty Unipapu.

• W konkursie DOOM 3 pytanie 6 nie ma sensu - tzn. pytanie nijak nie pasuje do odpowiedzi (albo odpowiedź do pytania). Prawidłowa treść pytania to "jaka wytwórnia będzie realizowała film na podst. Doom 3". Zresztą jeśli ktoś prawidłowo odpowiedział na pierwsze pięć pytań, zapewne bez problemu zorientował się, którą literę dopisać jako szóstą.

Co nie zmienia faktu, że bijemy się w pierś i posypujemy głowę popiołem.



e-mail: edaction@edaction.com.pl
www.edaction.com.pl

Numer 1/2003 (82)

REDAKCJA

50-107 Wrocław, ul. Sukienic 6
tel. (0 71) 341 20 83, faks (0 71) 341 99 11

Redaktor naczelny Zbigniew Bański

Zast. redaktora naczelnego Jerzy Poprawa

Zespoł redakcyjny: Maciej Jabłoński, Maciej Lewczuk, Aleksander Olaszewski, Andrzej Sitek, Jacek Samulski

Stał współpracownicy: Daniel Bartosiak, Sławek Błach, Łukasz Bonczol, Jan Jankowski, Sławek Lipowski, Jan Kominiarczyk, Maciek Kuc, Michał Łukasiewicz, Tom Matusik, Krzysztof Mielnik, Paweł Musiałowski, Przemysław Ostrowski, Norbert Petrich, Andrzej Salski, Patryk Sawicki, Marcin Serkies, Marcin Soltys

Redaktor techniczny Jacek Sawicki

DTF Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyński, Jacek K...

Korekta

Daniana Bednarek

WYDAWCA

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.,
ul. Motowara 1, 04-035 Warszawa

Prezes Witold Woźniak
Główny zarządcy Jerzy Szułwiec

Dyrektor wydawniczy Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy Andrzej Chojnowski
Dyrektor ds. produkcji Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu Maria Kardas

Zast. reklamy
Dyrektor Katarzyna Jabłońska
Kierownik biura reklamy czasopism komputerowych Monika Walczak
tel. (22) 5170518
e-mail: monika.walczak@bauer.pl

Zespół
Maciej Szwałkowski
tel. (22) 5170472
e-mail: maciej.szwalkowski@bauer.pl

Jarosław Czujak
tel. (22) 5170167
e-mail: jaroslaw.czujak@bauer.pl

Koordynator ds. reklamy Aleksandra Blicharz
tel. (022) 517 04 89
e-mail: aleksandra.blicharz@bauer.pl

Public Relations, PR-owca Joanna Korwin-Kijak
tel. (071) 343 61 05 w.102
e-mail: joanna.korwin@bauer.pl

Prezumeria (zawożenia, reklamacje)
Beata Jankowska - tel. (22) 517 05 31 (do 5)
e-mail: jankowska@mediastyl.pl

Reklamacje płyt CD
Bartosz Anielski - tel. (71) 343 24 11

Druk Poligrafia SA Kielce

Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.,
ul. Motowara 1, 04-035 Warszawa. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców i członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówienie materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Wydawnictwo Bauer ostrzega! P.T. Sprzedawców, że zabroniona jest sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pism po trzeciej stronie od ostatniej. Wszystkie nazwy handlowe i nazwy występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiegokolwiek formie zabronione. ISSN 1426-...

BAUER
www.bauer.pl





Znów nietrafiony prezent?



Zmień to!

- **Świąteczny poradnik** - co kupić na prezent, o co prosić Św. Mikołaja?!
- najlepsze płyty CD w historii - pełna wersja gry ST: Away Team i demo najnowszych gier
- szczegółowe poradniki i solucje do gier Lord Of The Rings, Hitman 2, No One Lives Forever 2, Icewind Dale 2, Morrowind, Syberia, NFS: Hot Pursuit 2
- recenzje gier GTA: Vice City, Age Of Mythology, James Bond 007: Nightfire, Harry Potter i Komnata Tajemnic, FIFA 2003, Kingdom Hearts, Hegemonia, Star Trek: Starfleet Command 3
- konkursy z atrakcyjnymi nagrodami

A całość to 100 stron i 2 płyty CD dla prawdziwych graczy



W sprzedaży od 14 grudnia!!!

Zawartość CD

Zawartość Cover CD 008

W produkcji

Asheron's Call 2 032
Cleric 036
Colin McRae Rally 3 021
GTA Vice City 030
Heart of Iron 023
Shade 026
Shadowbane 024
Strike Fighters 034

Za pięć dwunasta

Chrome 038
Gothic 2 042
Master of Orion 3 044
TOCA Race Driver 040

Recenzje

Age of Mythology 092
Civilization 3 PL 104
Deadly Dozen 2 090
Emperor: Rise Of The Middle... 066
FIFA 2003 081
FILA Tennis 075
Gladiators 078
Harry Potter and Chamber... 072
Hegemonia 084
Industry Giant 2 PL 102
Legion 062
Lord of the Rings... 098
MechWarrior 4: Mercenaries 068
NBA 2003 055
Neverwinter PL 101
Project Nomad 096
Ring 2 076
Robin Hood 056
RollerCoaster Tycoon 2 060
Skoki narciarskie 082
Team Factor 064
Uplink 059
Zapper 050

Sufler

Lord of the Rings... 106

Sprzęt

Epson Stylus Photo 950 132
Karty graficzne Gainward GF4 PowerPack 126
Kierownica Compressor Supreme 136
LG GCC-5240P 132
Logitech Cordless Desktop Deluxe 129
Logitech MX 700, MX 500, MX 300 130
Monitory CRT 17" 134

MSI StarSpeed 52x 131
NEWSY z Internetu 124
Pentagram O'pen XXL/XL 136
QDI LM-700 133
SB Audigy 2 Platinum 128

Inne

Action Redaction 142
Civilization 3 instrukcja 108
FPP Zone 118
Gamewalker 046
Giwery - moja miłość 2 112
Gra roku 2002 122
Heretic instrukcja 110
Kalejdoskop 012 120
Na Luzie 018
Okładka Civilization 018
Okładka Heretic 028
Prenumerata 139
Tipsy 146

INDEKS GIER

Age of Mythology 092
Asheron's Call 2 032
Chrome 038
Civilization 3 PL 104
Cleric 036
Colin McRae Rally 3 021
Deadly Dozen 2 090
Emperor: Rise Of The Middle... 066
FIFA 2003 081
FILA Tennis 075
Gladiators 078
Gothic 2 042
GTA: Vice City 030
Harry Potter and Chamber 072
Heart of Iron 023
Hegemonia 084
Industry Giant 2 PL 102
Legion 062
Lord of the Rings... 098
Master of Orion 3 044
MechWarrior 4: Mercenaries 068
NBA 2003 055
Neverwinter PL 101
Project Nomad 096
Ring 2 076
Robin Hood 056
RollerCoaster Tycoon 2 060
Shade 026
Shadowbane 024
Skoki narciarskie 082
Strike Fighters 034
Team Factor 064
TOCA Race Driver 040
Uplink 059
Zapper 050

55

NBA 2003



Ooo, witamy po rocznej nieobecności. Co więcej, to triumfalny powrót. NBA is fantastic! :)

84



Hegemonia

Umarł król Homeworld. Niech żyje królowa Hegemonia. (Niech co wielka Hegemonia! Niech żyje!!!) :) Bratankowie z Węgier stworzyli REWELACYJNĄ kosmiczną strategię. Nasz Starmageddon jest przy niej małutki...

81

FIFA 2003

Sporo ludzi narzeka na nową FIFĘ. A Eld - chwali. Czemu? Bo jest inna niż poprzednie...

92

Age of Mythology

Długo wyczekiwana gra twórców Age of Empires tym razem przenosi nas w świat, w którym bogowie i mityczni bohaterowie Greków, Egipcjan i Skandynawów żyją wśród wyznawców - i wpływają na ich losy. Gra jednak wzbudziła w redakcji dość mieszane uczucia.



98



Lord of the Rings

Z wielką obawą podchodzimy do przerażającego powieści na gry, które są kultowe dla milionów fanów. Może się bowiem zdarzyć, że efekt jest trywialny, a nawet profanuje książki. Czy twórcom gry udało się sprostać takiemu wyzwaniu?

ARD
SOFT
HURTOWNIA OPROGRAMOWANIA
Gry
Multimedia
Programy :Użytkowe
Księgowe
Magazynowe
Tel./Fax (+4822) 863 79 56 ; 863 22 59 ; 863 52 79
E-mail: ardssoft@ardssoft.com.pl http://www.ardssoft.com.pl
02-457 Warszawa : ul.Łopuszańska 117/123

SPIS DOSTAWCÓW REKLAM

Nec 148, CD-Projekt, 2, 3, 7, 15, 21, 33, 35, Exe 119,121,123, 147, Wirtualny Świat 17, Ilyama 135, Cenega 19,29,41,45, Play 49, Topware 27, Nokia 22, Edgard Multimedia 25, MSI 129, Manta Multimedia 125, Play IT 37,103,111, Multimedia Vision 129,131,133, Megabajt 137, Canal + 138, Bravo Dzwonki 105

PODBIJ GALAKTYKĘ!

MASTER OF ORION



SPRZEDAŻ WYSTĘPIENIA
KRAJOWE JUNE 0218
(0-22) 519 69 69

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA
SZYBKA I BEZPIECZNA WYPOCZTA

www.cdprojekt.info



©2002 Quicksilver Software, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Master of Orion jest zarejestrowanym znakiem handlowym. Indogames Entertainment S.A. Quicksilver jest zarejestrowanym znakiem handlowym należącym do Indogames Entertainment S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

HERETIC II

Fragmenty recenzji Petera Pana

Pierwsza część Heretica powstała w głowach i komputerach osób z Raven Software w okolicach 1995 roku. Giera bazowała na engine'ie najlepszej ówczesnej gry FPP - Doom. W końcu 1998 pojawił się stworzony tym razem na ulepszonym engine'ie Quake 2 - Heretic 2.

FPP out, TPP rules? Tak przynajmniej sądzą twórcy Heretic 2. Zapewne nie chcieliby, aby utonął on w zalewie coraz efektowniejszych gier tego gatunku - i postanowili spłacać odbiorcom niezłego psikusy, przenosząc go z FPP do TPP.

Postać, którą prowadzimy przez labirynty misji Heretic 2, jest spiczastouchy elf sidhe o imieniu Corvus: jedna z postaci, z którą mieliśmy już do czynienia w poprzednim Hereticu. Oprócz standardowych dla bohaterów gier FPP możliwości (m.in. strafing, kucanie, bieg, skoki [efektowne!], pływanie [jw., 360 stopni], używanie przedmiotów etc.) elf potrafi też wspinać się po ścianach, po linie, a także ma kilka specjalnych technik ruchu, jakie m.in. umożliwiają mu jednocześnie używanie broni i pływanie, bieg wstecz czy cofanie się w przykucnięciu itd. Nie wspominając już o tym, że



potrafi wykorzystywać broń nie tylko do walki. Np. dzida służy mu także jako... tyczka do wykonywania skoków. Niby nic, a cieszy i bywa przydatne.

Corvus wykorzystuje magiczne bronie - tak ofensywne, jak i defensywne (o nich też będzie, spox). Ponieważ te wymagają odpowiedniej ilości many (dla niewtajemniczonych: energii magicznej), będziemy zmuszeni do jej zbierania (dodajmy, że istnieje osobna mana dla broni zaczepnych i obronnych). Może też używać i np. przesuwając rozmaite przedmioty, no i rozwalając wiele elementów otoczenia (np. witraże w oknach). Autorzy oddali nam do wyboru liczne magiczne typy uzbrojenia, które wprowadzają działającą z różną skutecznością, ale za to niezwykle widowiskowo. Począwszy od czegoś w rodzaju dzidy, za pomocą której Corvus wyczynia isticie wiedźmińskie piruety, poprzez rozmaitego rodzaju fireballe (tak pojedyncze, jak i walące salwą), kule (ale nie ogniste) do ciskania i skrzyżowanie różdżki magicznej z karabinem maszynowym aż po łuki (np. Phoenix Bow - efekt użycia tegoż powinien zainteresować wszystkich miłośników filmu "Pięty element". Dlaczego? Nie zdradzę - sprawdźcie to sami, a przyznacie mi rację). Inny rodzaj łuku tworzy np. kule, z których pada jadowity

deszcz i zadaje rany tylko przeciwnikom etc. Broni ofensywnych jest 9, a to jeszcze nie koniec - są także te defensywne.

Sami wiecie, co może engine Quake 2, a tu - autorzy naprawdę się przyłożyli. Tekstury budzą podziw, a takie drobniadki, jak np. kurz unoszący się spod nóg bohatera, piękna opalizująca woda (gdy wchodzimy do niej, widzimy koncentryczne rozchodzące się kręgi), ogień zrobiony na efekcie "flara", niesamowite niebo (i księżyc!) również piętą naszą patrzałki niczym hurysy w raju Mahometa. Muszę, po prostu muszę napisać o bardzo różnicowanej grafice poszczególnych leveli (niesamowite są świątynie z posągami rozmaitych bóstw), windach, wiszących pomostach, zapadniach etc. i bardzo efektownych sekwencjach podwodnych. Wasalom Quake'a Pierwszego polecam szczególnie etap o nazwie Gauntlet - posępne skały i rozżarzona lawa w dole, rozsypane się podesty i namacalna wręcz groza w powietrzu - po prostu cudętko.

Na CD powinniście znaleźć instrukcję do gry w formacie .pdf. Skróć instrukcji w tym nr CDA.



PEŁNA WERSJA

INFO COVER CD



Miniinstrukcja obsługi naszego menu na Cover CD

Istnieją dwie metody instalacji dema/programu.

1) Dwukrotnie klikamy nazwę danego dema/programu. ALE... jeśli np. klikniemy raz, zjedziemy na inną dema i wrócimy do poprzedniego - kliknięcie już nie zadziała (zrobiono to specjalnie - jeśli się wam nie podoba takie rozwiązanie, dajcie znać). Wtedy pozostaje druga metoda.

2) Klikamy raz nazwę dema/programu, otwiera się menu, pod screenami widac belkę z napisem INSTALUJ (ew. ROZPAKUJ). Klikamy RAZ ową belkę - rozpoczyna się proces instalacji. (Uwaga: niektóre dema - szczególnie te duże - reagują czasem z kilkusekundowym opóźnieniem. Nie klikajcie zatem KILKA razy tą samą belkę, gdyż... doprowadzi to do rozpoczęcia kilku kolejnych procesów instalacji owego dema, co zwykle kończy się smutno, tzn. instalacji się wyłącza.)

3) Istnieje możliwość skonfigurowania niektórych elementów wytyczki. Aby tego dokonać, kliknij ponową belkę po prawej stronie menu (z napisem USTAWIENIA). Jeśli sobie życzyacie, ustawienia te zostaną zapisane na HDD i będą przyjmowane za domyślne przy każdym kolejnym uruchomieniu naszej wytyczki.

Wszelkie uwagi, opinie i sugestie dotyczące zmian i ulepszeń menu kierujcie emailami pod adres cdaction@cdaction.com.pl z dopiskiem MENU.

4) Na Windows XP niektórych może rzadziej specyficzny sposób, w jaki przesuwa się pionową pasek menu. Pomóżcie na to wyłączenie opcji ANIMACJE w Ustawieniach Menu.

5) W przypadku niektórych programów, wymagających stworzenia nazwy katalogu, do którego będą rozpakowywane, stopień instalacji nie będzie podany w tradycyjnym okienku, a na górnej belce menu.

Przypominamy, że:



gra/program w pełnej wersji



gra wykorzystuje akceleratory grafiki, ale działa i bez nich



gra wymaga akceleratora do działania

Redakcja informuje, że:

• DYSKI SPRAWDZONO PROGRAMAMI ANTYWIRUSOWYMI: MKS_Vir z bazą danych z dn. 20.11.2002, Norton Antivirus 2001 i 2003 (baza z dn. 26.11), F-Prot 3.12 b, Panda Antivirus, AVP. Wirusów nie!
*wszystkie dema, programy itd. zostały przetestowane - instalują się z ww. menu i uruchamiają się na urządzeniu spełniającym wymagania sprzętowe danego programu/dema.

Mile zabawy!

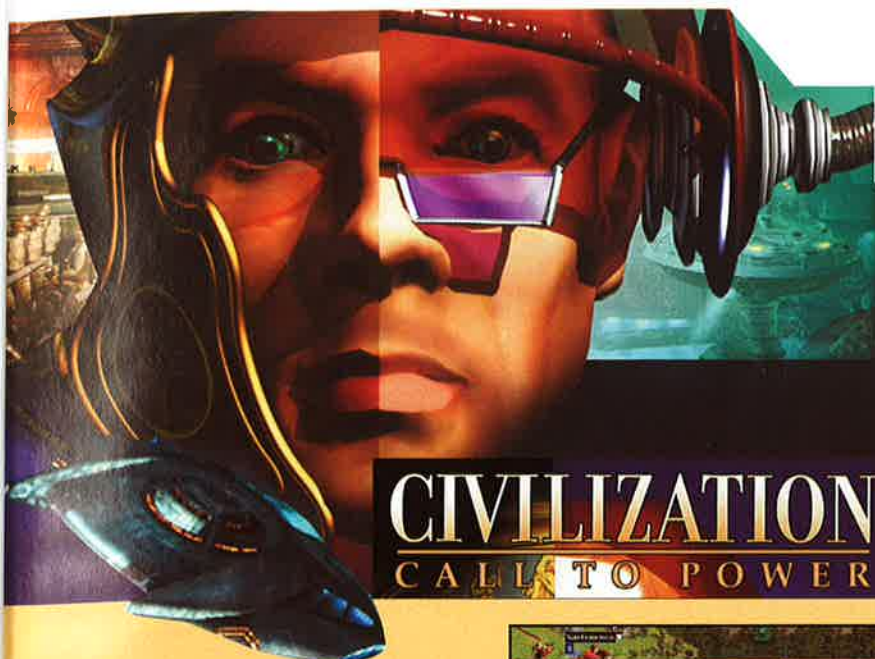
Dodatkowe informacje o wybranym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu z tym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.). Zamieszczona na łamach CDA klawiszologia to zwykle ściągga minimum, która umożliwiła grę, ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi.

UWAGA 1! Ponieważ niektóre dema automatycznie rozpakowują się na dysku C:\ do katalogu temp, wskazane jest, by mieć jak najwięcej wolnego miejsca (w tym numerze 300 MB zalecane jest jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może się nie rozpakować lub rozpakować się niepoprawnie!

UWAGA 2! Nie przejmujcie się podawanymi wymaganiami sprzętowymi dem - po prostu próbujcie je instalować. Często się okazuje, że gra działa na dużo słabszym sprzęcie niż teoretycznie powinna.

Muzyka w menu: Essential's Theme - by Essential (aka Marcin Zajac).





CIVILIZATION CALL TO POWER

Gatunek: **ekonomia/strategia/sim...** po prostu **Civilization!**

Światowa premiera: **kwiecień 1999**

Recenzja w CDA: **04**

Ocena: **9 i znak jakości**



Civilization... aż strach mówić, aż strach zmierzyć się z taką legendą.

I właściwie trudno coś napisać, gdyż fani i tak wiedzą dużo więcej, niż jestem w stanie zawrzeć w paru zdaniach, a ci co nimi nie są, spojrzą pewnie na grafikę i z pogardliwym "eeee, nie obsługuje akceleratorów i w ogóle jakaś taka..." zajmą się czymś innym. I błąd... bo ta gra wciąga. A chociaż nie stworzył jej Sid Meier, a zespół zupełnie innych ludzi, ma tę "cywilizacyjną" magię, która odpędza sen i zniechęca do patrzenia na zegarek. Oczywiście by tak się stało, trzeba takie gry po prostu lubić.

Albo choć spróbować je polubić.

Z drugiej strony, czyż nie można nie lubić tworzenia od podstaw własnej cywilizacji (i to przez 3000 lat), walki z innymi nacjami (przy czym niekoniecznie musi to być wojna - może wroga wykończyć ekonomicznie? Albo obsmarować w oczach opinii publicznej? Albo... no, opcji jest wiele!). Możemy penetro-



wać kosmos i zagłębiać się w otchłań oceanów. Grubo ponad 50 rodzajów jednostek, niemal setka struktur, ogromne drzewko wynalazków, mnóstwo technologii... można też zabawić się w politykę. A dla militarystów mamy piękne wojenki. Nic tak nie bawi jak różnica technologii przema-

wiająca na naszą korzyść. Oni ciągle jeszcze muszkiety rychtują - a my ich napalmem, napalmem! :)

W każdym razie - wiedza to potęga. Ta gra tego dowodzi. A jeśli Alpha Centauri (by Sid M.) kręciła cię na maksa - nie możesz nie zagrać w C:CTP.

Pełna wersja instrukcji (po polsku) w formacie .pdf znajduje się na CD z grą.

UWAGA! Instrukcja oraz dodatki do instrukcji - m.in. drzewko technologii (po polsku, w formacie .pdf) powinniście znaleźć na dysku z grą.



Robin Hood: Legend of Sherwood



Jak najprościej scharakteryzować tę grę? Jako Commandosów przeniesionych do wczesnego średniowiecza. Zamiast specjalistów mamy Robina, Marion, Małego Johna, braciszka Fuc... Tucka itd. Gra nie jest prosta, o klawiszologii trudno coś powiedzieć - niestety, nie ma żadnego pliku readme.

Ale z tego, co widziałem, zapowiada się baaardzo dobrze. Demko zajmuje ok 125 MB. Warto też posłuchać tu muzyki.



Ostrzeżenie
Uwaga! Ta gra to straszliwy złodziej czasu!!!



PEŁNA WERSJA

Gatunek: **akcja/RPG/strategia**
Wymagania: **PII 233, 64 MB RAM, Win98/Me/2K/XP**



NBA 2003

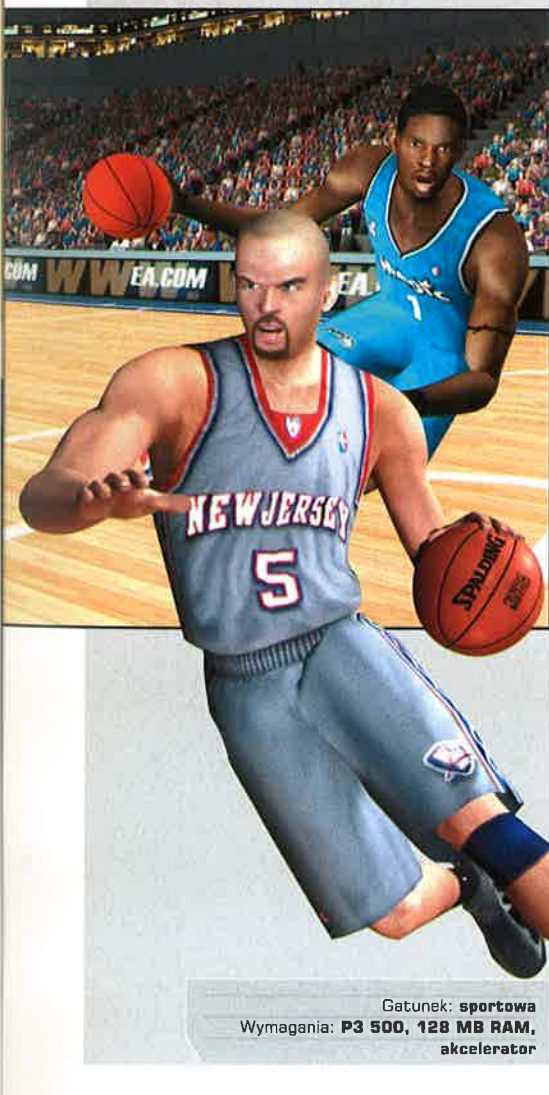


Po jednorocznej nieobecności ta doskonała symulacja koszykówki powraca na monitory naszych PC-tów. W tym numerze CDA za-

mieszczona jest jej recenzja, więc ograniczę się do suchych faktów. Demo oferuje jeden mecz i (niestety) wymaga dość wypasionego sprzętu. To, co widzicie u góry, śmiało możecie przemnożyć przez dwa. Demo zajmuje ponad 150 MB na HDD. Nie ma też żadnego pliku z klawiszologią itd. Ale są one definiowalne w obrębie dema. Tamże regulacja poziomu trudności, ujęcia kamer itd. Fanom hip hopu na pewno spodoba się muzyka w tle (Snopp Dogg). Gra dość długo się instaluje i uruchamia.

UWAGA! Gra wprawdzie daje możliwość zainstalowania dema w dowolnie wybranym miejscu - ale tkwi w tym haczyk. Tzn. możecie zmienić partycję dysku z C: na przykład na D: czy nawet Y: (o ile ktoś tyle ma). Ale nie zmieniajcie podkatalogów - tych wszystkich /Program Files/EA Sports itd. - inaczej demo wywali komunikat, że błędna nazwa i w ogóle życie jest do bani itd. :)

Ale nie wierzcie w to - ono się nie tylko instaluje, ale nawet działa...



Gatunek: **sportowa**
Wymagania: **P3 500, 128 MB RAM, akcelerator**



Kick Off 2002



Heh, przypominają mi się czasy Amigi - gdy ta gra po prostu kopała po tyłkach... Ale to już se ne vrati, pane Havranek. W każdym razie i dziś ta zręcznościowa, bo zręcznościowa, ale jednak symulacja piłki nożnej może budzić emocje. Polecam lekturę dokumentacji, gdzie dokładnie opisano sterowanie, zasady dryblowania, taktyki itd. 58 MB na HDD, opcja trenowania rogów, karnych, gry zespołowej tudzież rozegrania meczu towarzyskiego. Jak miałbym się czegoś czepić, to dumnowatej muzyczki w tle -

moim zdaniem - bardziej pasującej do dyskoteki w Młokociźnie Średnim niż podczas meczu...

PS Aha - gdybyście nie wiedzieli, jak wybrać sterowanie w meczu towarzyskim - klawisze A i S rządzą :)

Klawiszologia

Do sterowania wykorzystujcie: kursory + CTRL + A/S/O/K + spacja; Q/A/O/P + N. Ew. dżojstik.

F1 - zmiany itd. dla zespołu 1

F12 - to samo ale dla zespołu 2

F2 - powtórka

F6 - nazwiska on/off

F7 - skaner on/off

1-6 - taktyka dla zespołu 1

1-6 [num] - taktyka dla zespołu 2

H - pauza

Scroll Lock - screenshot

0 - maksymalna liczba zawodników w murze albo cofnięcie maks. liczby zawodników przy rogu

+/- - zooming ekranu

[i] - zmiana ujęcia kamery

Gatunek: **sportowa**
Wymagania: **P2 266, 64 MB RAM, Direct X, Win 9x/00/ME/XP**



Ball Adventures 3D

Pinball - dawno nie było żadnego, więc warto pograć w ten. Co prawda, jest wymagający (wymagania podane u góry dotyczą... minimalnego sensownego konfigu!), ale za to oferuje sporo dobrej zabawy. I ma takie różne "smaczki" - np. w kuli możesz dostrzec... odbicie grającego! (Tzn. odbicie jakiegoś faceta, nie własną głowę - to już by była lekka przesada.) :) Nie wierzysz?! Sprawdź na obrazku z gry! Demo zajmuje około 75 MB i oferuje jeden stół, 2 muzyczki, 1 tryb gry (plus multiball), 10 ujęć kamery.

Klawiszologia

S - start gry (*)

Enter - odpalenie piłki

F1-F10 - ujęcia kamery

Shift lub **CTRL** - flipery

Spacja - potrząśnij stołem

D - przesuwa ekran LCD w kąt ekranu

PgUp/Dn - regulacja głośności muzyki

Home/End - regulacja głośności efektów



(*) jeśli gracze w kilka osób, każdy gracz naciska S, by uruchomić własną sesję gry

Dla posiadaczy Windows 2000/XP - jeśli używacie CTRL lub Shift do kontrolowania, musicie wyłączyć opcję StickyKeys w Accessibility menu.

Radzę poczytać dokumentację - dowiecie się m.in., jak zaktywizować opcję multiball w grze.



Gatunek: **arcade**
Wymagania: **P3 800, 128 MB RAM, akcelerator 32 MB, Win98/ME/XP, DirectX 8.1**

Kurka Wodna 2

Gatunek: shooter

Wymagania systemowe: PII 400, 64 MB RAM, karta grafiki 8 MB, Win 95/98/Me/00/XP, DirectX 8.0



Może nie jest to gra wymagająca inteligencji - trzaskamy do latających po ekranie rozmaitych kur - ale za to znakomicie relaksuje i rozbawia. A i wykonana jest na zawodowym poziomie. Demo oferuje grę w dwóch trybach i zajmuje ok. 100 MB na HDD. Moim zdaniem - warto. Klawiszologia? No, bez jaj (kurzych). :) Lewym klawiszem myszki strzelamy, prawym przełączujemy gwiezkę. I wystarczy. :)

Wskazówka! Aby uzyskać maksymalną płynność działania, zalecane jest uruchamianie gry z częstotliwością odświeżania od 60 do 75 Hz.

Alien Battlecraft: Arena

Co pomiędzy Asteroids i kosmiczną strzelanką w rodzaju Raptora. (Autorzy twierdzą, że to raczej miks zasad walk ze Star Control z grywalnością... Q3A. Heh, grunt to skromność.) :)



Wbrew pozorom wcale nie takie proste, na jakie wygląda. Można znaleźć powerupów, możliwość konstruowania własnych statków itd. Demo zajmuje 50 MB na HDD.

Klawiszologia

Kursory lub myszka - sterowanie
A/LMB - ognia z pierwszej broni
Z - ognia z drugiej broni
LShift - ognia z broni podłączonej do skrzydeł



Gatunek: shooter
Wymagania: P2 266, 64 MB RAM, Win 95/98/Me/00/XP, karta grafiki 8 MB

BONUS

Action Mag - ogromny mag, co miesiąc zawierający grubo ponad 100 tekstów na tematy rozmaite (wcale nie tylko o grach) i masę najdziwniejszych kącików tematycznych; adresowany do tych, co lubią czytać oraz pisać, a ich IQ jest zdecydowanie powyżej 100...

Adventure Zone - kącik fanów gier (filmów, książek) przygodowych oraz gier TPP

Baza artykułów - mały programik, który kataloguje zawartość CDA z 2002 roku, z możliwością wyszukiwania wg autorów, tytułów, numeru CDA

Bonus 1 - nowe ikony, kursory, magi: Horna 10, No Name 28/29, Ready 18, utwory Cranberrys w formacie MID, troszkę zabawnych rzeczy w dziale Na Luzie, kilka małych, ale przydatnych użytków, trzy screensavery, dwa start-upy, sporo ładnych tapet i dwa theme-packi; jeden z Tolkiena, drugi... póki blondynki :)

Bonus 2 - małe gierki (Anarchy, Jet-pack, Sentry, Armagetron), edytor do Hot Pursuit 2, save'y do: Knight Rider, Lord of the Rings, NFS: HP2, ORB; najnowsze tipsy i trainery do gier: Age of Mythology, Battle Realms 2 Winter, Emergency 2, Far West, FIFA 2003, GI Combat, New World Order, RAW, Total Immersion Racing

Emu Kuncik - dla fanów emulacji rozmaitych konsol na PC i nie tylko

Esensja - najnowszy numer doskonałego magazynu poświęconego szeroko pojętej fantastyce i fantasy; IMD poziomem przerasta niejedno profesjonalne pismo z tej branży!

FAQ 2.9.2 - najczęściej zadawane pytania do redakcji CDA i odpowiedzi na nie

FPP Zone - większy niż zwykłe kącik dla tych, co lubią gry FPP

Kohan - instrukcja do gry Kohan (z poprzedniego CDA) w formacie .pdf

Magazyn Komiksu - jak sama nazwa wskazuje - dla fanów komiksów

Pro-Rock - następca Grunge Zone'a; magazyn miłośników rocka

Speed Zone - miłośnicy motoryzacji wirtualnej i realnej - coś dla was!

Sport Center - a tu coś dla fanów sportu, także tego komputerowego

Strefa WWW - coś, czego nie może przegapić nikt, kto grzebie w HTML-u, tworzy strony Internetowe i ogólnie interesuje się Internetem

Tawerna RPG - fani gier cRPG/RPG, Tolkiena itd. - tego nie możecie odpuszczać!

DODATKI DO GIER

Ghost Recon
Global Operations
Morrowind
Quake 3 Arena

PATCHE

Beach Life PL
Age of Mythology
Robin Hood

UŻYTKI

WMP
DirectX 8.1
AdAware 5.83 - program przeciwko rozmaitym innym programom szpiegowskim, jakie zbierają informacje o tobie i twoim komputerze

CoffeCup - doskonały edytor HTML

Easy CD-DA Extractor 5.0.5 - pakiet programów do konwersji rozmaitych standardów zapisu muzyki i ripowania płyt audio CD

F-Prot Antivirus 3.12b - doskonały program antywirusowy

NoAds 2002 - program, który - gdy surfujesz w Internecie - blokuje automatyczne włączanie się dziesiątków rozmaitych okienek z reklamami itd.

Hegemonia: Żelazne Legiony

Gatunek: space sim/RTS

Minimalne wymagania: P3 600, 128 MB RAM, akcelerator z H&L, DirectX 8.1



Jedno pytanie - lubisz Homeworld? Jeśli tak - nie czytaj dalej, tylko instaluj demo. Bo i grafika podobna, i klimat, i w ogóle. :)

A jeśli nie lubisz albo nie wiesz, co to Homeworld - sprawdź, czy kosmiczna strategia w prawdziwym 3D przypadnie ci do gustu. Co, w ogóle nie lubisz takich gier? No to zainstaluj demo, aby napawać się wspaniałą, symfoniczną, imperialno-kosmiczną muzyką. A że jest jej tu sporo i to w formacie mp3, myślę, że... warto jej posłuchać. :) Demo - po polsku! - zajmuje ok. 250 MB na HDD. Mam tylko nadzieję, że w wersji, która trafi do sprzedaży, zostanie poprawiony paskudny ortograficzny babol w jednym menu - widnieje tam WIELKI napis... WYPOSARŻENIE (sic!). Heh, to mnie zarzyło z mańki, nie powiem. :)

Skrócona klawiszologia

Naciśnij F1, by wywołać ekran pomocy, na którym pojawi się pełna wersja klawiszologii. Tutaj zamieścimy tylko informacje podstawowe.

Ogólne

F2 - menu mapy gwiazdnej
F3 - info o planecie
F4 - info o statku
F5 - ekran badań naukowych
R - rozpocznij/wstrzymaj badania (tylko w menu F5)
F6 - ekran Imperium (hm - TEGO Imperium?)
Spacja - tryb mapy on/off

Jednostki

M + LMB - ruszaaj!
S - przerwij wykonywanie czynności
W - twórz waypoint
RMB na jednostce - akcja specjalna (atakuj, wydobywaj surowce itd.)
RMB na planecie - profil produkcji

Czas

+/- - tempo gry
1/2/3 - 1/2/4x tempo upływu czasu (na klawiaturze numerycznej!)

INDEKS DEM

Alien Battlecraft
Ball Adventures Pinball 3D
Hegemonia PL
Kick Off 2002
Kurka Wodna 2
NBA 2003
Robin Hood

Kamera

Kursory - ustawienie kamery
Shift + kursory - poruszanie kamerą w inny sposób :)

Inne

CTRL + L - quickload
CTRL + S - quicksave
I - info o jednostkach i obiektach on/off

Shift + L - poziom energii życiowej (life status)

XIII latem

Ubi Soft poinformowało, że jego XIII, tworzony na bazie popularnej także w Polsce komiksowej serii i engine'u Unreal, wzbogacony o technologię cel-shadingu first-person shooter pojawi się dopiero latem 2003.

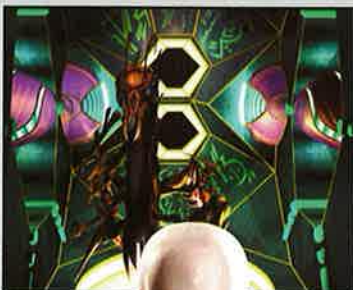
www.ubisoft.com



MoO 3 w styczniu

Duet Quicksilver - Infogrames przyznał, że po raz kolejny nie uda się mu dotrzymać terminu wydania Master of Orion III i ten - z zapowiadanego tygodnia przedświątecznego - obsunie się na rok 2003. Na szczęście, zdaniem samych twórców gry, tym razem nie przyjdzie nam czekać dużo dłużej - bo Mistrz Orion 3 pojawić się ma jeszcze w styczniu.

moo3.quicksilver.com



Hitman 2 Soundtrack

LynneMusic Productions poinformowało, że w sprzedaży pojawił się samodzielny soundtrack niedawnego hitu - Hitman 2; muzykę skomponował Jesper Kyd i wykonała ją 110-osobowa Budapesztańska Orkiestra Symfoniczna i Chór pod jego batutą. Każdy, kto grał w Hitmana, wie, czego się spodziewać - kto nie grał, musi uwierzyć w zapewnienie, że ta muzyka to pozycja obowiązkowa w audyotece gracza.

www.hitman2.com



Breed

Informowaliśmy już o spóźnionej premierze, jaką decyzją brytyjsko-niemieckiego zespołu developerskiego - Brat Design-CDV - dotknęła pecetowego pogromcę Halo - Breed. Powracamy zaś do tego obiecującego first-person shootera po to tylko, by zaprezentować nowe obrazki z komentarzem redakcyjnym, który brzmi: widać, chłopaki nie zaspłają gruszek w popiele.

www.breedgame.de



Empire Divided obrazki

Star Wars Galaxies: Empire Divided, czyli pierwsze role-playing online w świecie Gwiezdnych Wojen, tworzone w studiach autorów Eve-



rQuest - Verant-SOE, zdaje się pewnie zmierzać do wytyczonej na początek roku 2003 daty premiery gry. W chwili gdy czytacie te słowa, rozpoczęły się otwarte



testy wersji beta gry - przygotowujący się do niej autorzy zaś na stronie oficjalnej gry opublikowali kilka nowych, interesujących screenshotów. m.in. te obrazujące walkę dystansową w grze oraz co ciekawe - listę 20 serwerów, które ruszą równocześnie z jej premierą. Niestety - w tym ostatnim przypadku - wszystkie znajdujące się mają w Stanach Zjednoczonych.

www.starwarsgalaxies.com

Gorge Tour

Rosyjskie New Media Generation, twórca Hired Team: Trial, planuje powrót do świata first-person shooterów. I jak się zdaje - Gorge Tour, pod taką nazwą znana będzie ich nowa gra, będzie come backiem w naprawdę wielkim stylu!

Gorge Tour to produkcja science fiction: akcja rozpoczyna się w chwili, gdy jej bohater - gracz, zbudzi się niemal w doszczętnie zniszczonym bunkrze kolonii na planecie przypominającej Ziemię. Najpewniej gdyby wiedział, co będzie oznaczać to przebudzenie - nie martwiłby się wstawaniem. Przed nim bowiem prawdziwa

droga przez mękę - wypełniona przeciwnikami setki kilometrów korytarzy i sale fabryk, warsztatów, laboratoriów, farm, elektrowni, kopalni, a także miast, biur, komend policji, jednostek wojskowych, kompleksów sportowych, ekskluzywnego klubu z kasynem i pięcogwiazdkowym hotelem, wreszcie centrum lotów kosmicznych i cel wyprawy - statek obcych. Za stworzenie całości odpowiada ma wyraźnie zmodernizowany Shine engine - ten sam, któ-

Speedway Grand Prix

Jak informuje nasz rodzimy Techland Speedway - gra przenosząca torzyżulowe wprost na ekrany monitorów, tworzona na bazie engine'u wy-



korzystanego z powodzeniem w bardzo obiecującym Chrome'ie, wykorzystywać będzie licencję Benfield Sport International, oficjalnego właściciela praw do zawodów Speedway Grand Prix. Warto też dodać, że za komentarz w grze odpowiadać będzie Tomasz Lorek - najbardziej znany polski komentator żużlowy, współpracownik m.in. Wizji Sport i Canal+ a także polskiego Tygodnika Żużlowego i angielskiego Speedway Stars.

Więcej szczegółów - wkrótce.

www.techland.com.pl

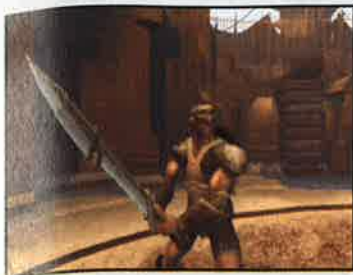
X-Men multiplatformowi



Activision potwierdziło pogłoski, jakoby X-Men: Wolverine's Revenge, gra nawiązująca do fabuły innych filmowych "X-Men - X2", miała być w pełni multiplatformowa. Oznacza to, że zobaczymy ją nie tylko na ekranach telewizorów podpiętych do PS2, Xboksov czy NGC, lecz także monitorów PC. X-Men: Wolverine's Revenge pojawić się ma równolegle z filmem "X2", wiosną przyszłego roku.

www.activision.com





Vultures

Niemiecko-Szwedzki duet wydawniczy - CDV - Grin przyznał, że dobiegają już końca prace nad Vultures, futurystyczną wizją walk gladiatorów. Vultures, czyli sępy, rozpoczną walki wiosną 2003.

www.grin.se

War of the Rings

Informowaliśmy już o szeroko zakrojonych planach Vivendi Universal dotyczących komputerowych adaptacji tolkienowskiej "Wojny o Pierścieni". Dziś uzupełniamy tamte doniesienia o szczegóły na temat jednej z nich - strategii czasu rzeczywistego - The War of the Rings. Wojna Pierścieni, bo tak - jak się zdaje - należy tłumaczyć ten tytuł, pozwoli stanąć bądź po stronie wolnych ludów Śródziemia, bądź też wspomóc Czarnego Pana Saurona. War of the Rings tworzone jest w studiach autorów Battle Realms - Liquid Entertainment, jej premiera zaś odbyć się ma w drugiej połowie 2004 roku.

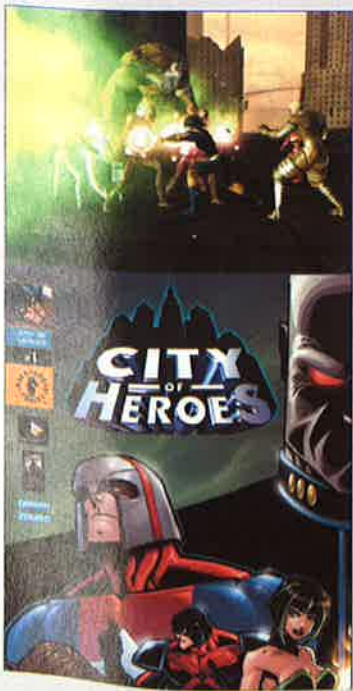
www.liquid-entertainment.com

Komiks City Of Heroes

Na oficjalnym forum City of Heroes - pozostającym wciąż w produkcji role-playing online z superbohaterami w rolach głównych, pojawiła się informacja, że niedługo przed lub równolegle z premierą gry w księgarniach pojawi się komiks o tym samym tytule, wydany przez Dark Horse Comics.

Premiera obydwu Miast Bohaterów - w okolicach połowy roku.

www.cityofheroes.com



ry napędzał obydwo gry HT. Ile jednak prawdy w tym, że Gorge Tour będzie jednocześnie śmieszny i w jakiś groteskowy sposób straszny, przekonamy się już po jego premierze, którą New Media Generation planuje na...

www.nmg.ru

American McGee's Alice soundtrack

Po ponad dwóch latach od pierwotnej premiery (w grze, którą współtworzył) w sprzedaży pojawił się samodzielny soundtrack z American McGee's Alice. Wówczas skomponowane przez Chrisa Vrennę (kojarzony głównie z Nine Inch Nails, współpracował także z Davidem Bowie, Smashing Pumpkins, Marilyn Mansonem, Green Dayem, The Wallflowers, Hole, Rob



Psychotoxic

Informowaliśmy już o Psychotoxic: Gateway to Hell - first-person shooterze, którego bohater (ściślej: bohaterka), będzie jedynym będącym w stanie zapobiec starciu sił Dobra i Zła, jakie zgodnie z Apokalipsą poprzedzać ma koniec świata. Na nowej oficjalnej stronie Psychotoxica, podpiętej pod oficjalną stronę wydawcy - niemieckiego CDV, znaleźć można m.in. nowe screen-shoty, w tym także te stanowiące doład najszybciej strzeżoną tajemnicę poziomów rozgrywających się w umysłach ludzi, a więc miejsc, gdzie prywatne lęki stają się czymś najprawdziwszym. Niestety z informacji na stronie wynika także, że na Psychotoxic przyjdzie nam jeszcze poczekać - przynajmniej do...

www.psychotoxic.de

FireStarter obrazki z gry

Po potwornie długiej, bo aż dwumiesięcznej przerwie, powracamy do świata FireStartera - first-person shootera 'made by ykpaunkoe' GSC Game World, by przekonać się, że wciąż są na dobrej drodze do planowanej na przyszły rok premiery.

www.gsc-game.com



Zombiem, jak również Xzibitem, Dr.Dre, Snoop Doggiem) 65 minut nieprawdopodobnie klimatycznej muzyki ilustrowały podróż Alicji do Krainy Dziwów, teraz stało się samodzielny bohaterem.

www.tweaker.net

Four Horsemen of Apocalypse - Głód

Informowaliśmy już o Four Horsemen of Apocalypse - "dorosłym" first-person sho-



oterze rodem z 3do. Powracamy do niego, by poinformować, że uwolniony został już drugi (po wojnie) Jeździec Apokalipsy - Głód.

www.3do.com/4horsemen

Alpha Black Zero

Duet twórczy Khaeon - Playlogic International ujawnił pierwsze szczegóły dot. debiutanckiego, niemniej obiecującego projektu Alpha Black Zero: Intrepid Protocol. Ten, gra z gatunku shooterów ukazanych w perspektywie trzeciej osoby, wcieli nas w postać porucznika Kyle'a Hardlawa - do-



Interplaya plany do 2004

Przycmiona nieco ostatnimi czasy gwiazda Interplay Entertainment być może już wkrótce rozbłyśnie na nowo. Strategią, która ma doprowadzić do tego wielkiego come backu, jest - jak twierdzi prezes firmy Herve Caen - "powrót do znanych już tytułów". I choć wcale nie zamierzamy wzbudzać złudnych nadziei, jednak gdzieś głęboko w sercu zapłonęły nagle litery składające się na tytuł Fallout 3...

www.interplay.com

Extinction

Real Time Strategy Game of Adventure and Survival, czyli strategia czasu rzeczywistego o przygodzie i przetrwaniu - takim to precyzyjnym synonimem opisywane jest oficjalnie Extinction - dzieło twórców Real War - Rival

Interactive, rozgrywane się w czasach prehistorycznych. Gracz, wódz plemienia pierwotnych, może stawiać na siłę, inteligencję bądź płodność podwładnych w walce z dwoma innymi plemionami. Od gry w kamień, nożyczki, papier Extinction różnić ma fabuła i rozbudowane drzewo technologii, dzięki którym podległe graczom plemię przetrwa tytułowe "wymieranie".

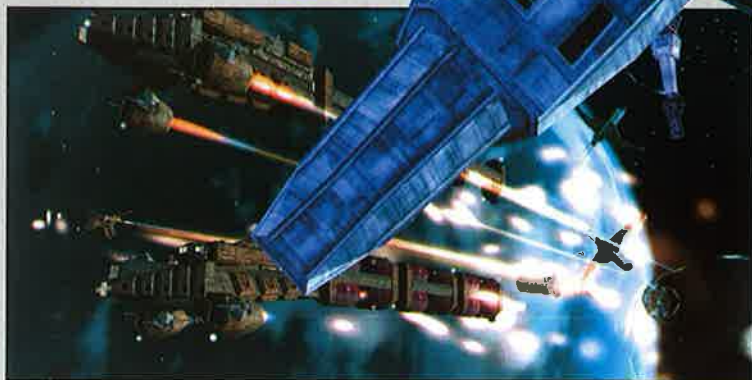
www.rivalinteractive.com



Freelancer w styczniu?

Oficjalna ministrona Freelancera - gry, która bez wątpienia wypełni długie tygodnie życia fanów gier pokroju Elite - jako nową datę premiery podaje początek 2003. Czyżby ponad czteroletnie oczekiwanie miało się ku końcowi?

www.microsoft.com/games/freelancer/default.htm



ZOO Tycoon - 1 milion

Microsoft poinformowało oficjalnie, że jego ZOO Tycoon zdołało przekonać do siebie aż jeden milion klientów. My, z naszej strony przypominamy, że pierwszy oficjalny dodatek do gry - "morska mania" - Marine Mania, w polskich sklepach pojawić się ma - dosłownie - na dniach.

www.microsoft.com/games/zootycoon/marinemania



Shinobi the Movie

Moda na filmy tworzone na bazie gier komputerowych nie ustaje, scenarzyści zaś - sięgają coraz śmielej w dorobek interaktywnej rozrywki. Oto Mindfire Entertainment, ta sama firma, która planuje nakręcenie filmów na motywach Crazy Taxi i House Of The Dead, jak również sequela tego ostatniego, postanowiła także pomyśleć nad filmowymi Shinobim. Tych z was, którym nic nie mówi ta nazwa, informujemy, że chodzi o ninja znanego jeszcze z automatów, a ten w ubiegłym roku został całkiem udanie wskrzeszony na PS2.

Filmowy Shinobi walkę rozpocznie latem 2004.

Battlefield 1942: The Road to Rome



Zaledwie zdążyliśmy uczulić was na możliwość pojawienia się oficjalnego dodatku do Battlefield 1942, a już jego szwedzcy twórcy Digital Illusion ogłaszają jego tytuł i zawartość. The Road to Rome pozwoli graczom przeżyć ofensywę aliancką na półwyspie apenińskim (także Monte Cassino) i przyległych wyspach - Sycylii. W jej trakcie gracie (do 64 osób!), wcielający się także w rolę żołnierzy armii włoskiej lub francuskich legionistów, wykorzystywać będą osiem nowych pojazdów (w tym niemiecki BF-110 i brytyjski Mosquito) oraz nową broń (m.in. sten i... bagnety!).

Droga do Rzymu otworzy się przed wirtualnymi żołnierzami w pierwszych miesiącach 2003 roku.

www.ea.com/eagames/official/battlefield1942/



wódzy grupy specjalnej, który próbując oczyścić własne imię z zarzutu popełnienia czegoś, czego naturalnie nie uczynił. Interesujące przy tym, że silnikiem, na bazie którego tworzone jest Alpha Black Zero - jest znany z Serious Sama Serious engine.

Premiera Alpha Black Zero - za rok.

www.alpha-black-zero.com

Fire Warrior

Informowaliśmy już o nabyciu przez brytyjskie THQ praw do wykorzystania świata Warhammer 40 000 w grach komputerowych. Nie powiadaliśmy natomiast o tym, że przed kilkoma miesiącami pojawiły się przecieki na temat pierwszej z nich. Tworzonej w studiach twórców m.in. Microsoft Train Simulator - Kuju Entertainment, gdyż wspominały one jedynie wersję PlayStation 2. Jak się jednak okazuje - na szczęście nie były one wystarczająco precyzyjne, ponieważ zapowiedziany wreszcie oficjalnie Fire Warrior planowany jest także na PC!

Fire Warrior to first-person shooter, który - co zaskakujące - nie będzie koncentrować się na najbardziej znanych



bohaterach uniwersum WH40K - Space Marines. (Złotliwi w redakcji twierdzą, że to przez ostatnią i kompletnie nieudaną próbę stworzenia gry z Blood Angels w rolach głównych, podjętą przez nasz rodzinny Mirage.) Tu, hero-sem będzie przedstawiciel stonkowo nowej armii w Warhammerze - Tau, dowódca grupy wysłanej z zadaniem uwolnienia ethereala Ko'vasha z łap Imperium. Sama gra pozwoli walczyć na 17 poziomach (od planety - celu desantu, po odbijany własny okręt flagowy) za pomocą 16 rodzajów broni z 22 typami przeciwników. Odwrócenie ról (Imperium złe), które nie każdemu (np. mnie) może przypaść do gustu, zawieszono ma zostać w multiplayerze, gdzie możliwe będzie wcielenie się w negatywne postacie trybu single player.

Premiera Fire Starter - najwcześniej we wrześniu 2003 roku.

www.firewarrior.com

Techland i sprzedaż Chrome engine

Chrome engine, sztandarowy obecnie produkt naszego rodzimego Techlandu, napędzający m.in. Chrome'a, Xpand Rally'ego, Spe-



Time Guard

Twórcy Zegarmistrza - Got Game Entertainment i Zima Software ujawnili kolejny projekt. Time Guard, czyli strażnik czasu, będzie grą adventure, której fabuła rozgrywać się ma w Europie na przestrzeni wielu stuleci - od XVIII-wiecznej Francji po niezbyt odległą przyszłość w... Nowym Związku Radzieckim. Premiera Strażnika Czasu w pierwszym kwartale 2003.

gotgameentertainment.com/timeguard/



Errata

W nr 12/02 w recenzji gry Frontline Attack: War Over Europe pomyłkowo zamieszczono obrazy pochodzące z innej, podobnej gry (ściślej: tworzonej przez Bitmap Brothers Frontline Command). Czytelników i dystrybutora, firmę TopWare, przepraszamy za tę wpadkę. W ramach pokuty i rekompensaty - kilka właściwych obrazków z Frontline Attack.

<http://frontlineattack.topware.pl>



HOTEL GIANT ZA 29.99

Już 11 grudnia!

Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę

Dwustronna zawieszka na drzwi
Na drugiej stronie jeden z sześciu śmiesznych tekstów

Płyta CD z grą

Magazyn z ciekawymi informacjami o grze oraz wkładkami do płyty

Dokładna instrukcja do gry



ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY !

Już 11 grudnia do sprzedaży trafi nowa gra - Hotel Giant za 29,99 zł! Wciel się w rolę właściciela hotelu, motelu bądź małego zajazdu, zaprojektuj jego wnętrze i zarządzaj finansami i wszystkimi innymi aspektami działalności tak, by ścignąć do niego jak najwięcej gości - co ważniejsze, zadowolonych gości! Nie będzie to łatwe zadanie, ale warto spróbować! Gdy będziesz grał, zawieś na drzwiach naszą zawieszkę - nikt Ci nie będzie przeszkadzał! Poprzyj naszą ideę wydawania nowych gier za niewiarygodnie niską cenę! Kup następny numer eXtra Gry!

Więcej informacji na stronie www.extragra.com

Już w kioskach
jak zwykle ekscytująca
nowa eXtra Gra - Wielkie Hity:

Baldur's Gate

Tylko 29.99!

Legendarna gra RPG w polskiej wersji językowej na 5 CD za 29,99 zł!
Już dziś uzupełnij swoją domową kolekcję oryginalnych gier komputerowych!

Już 11 grudnia nowa
eXtra Gra 100% Sportu:

SKI PARK
MANAGER
Zbuduj swoje Zakopane

100% zimowej gry
za niewiarygodnie
niską cenę 19.99 zł

JEŚLI CHCESZ ZAMÓWIC TE FANTASTYCZNE GRY Z DOSTAWĄ DO DOMU
ZAPŁAĆ...

Silent Hill 2 i 1 milion

Konami poinformowało, że wydany w ubiegłym roku na PlayStation 2 survival horror - Silent Hill 2, straszy już na ponad milionie konsol. Nie informowalibyśmy o tym, gdyby nie to, że Silent Hill 2 już wkrótce pojawić się ma na PC, a więc będzie okazja, by przekonać się naocznie, czy milion konsolowców mógłby się mylić.

www.konami.com/silenthill2_pc/



Smash Up Derby

Rodzime Lemon Interactive ujawniło tytuł kolejnego pecetowego projektu - Smash Up Derby, gry nawiązującej do świetnych tradycji serii Destruction Derby. Ten, stworzony przy wykorzystaniu Virtools engine'u i systemu fizyki Havok, ma być dokładnie tym, za czym tęsknili gracze przez te wszystkie lata, jakie upłynęły od premiery Destruction Derby 2, sam zaś dzięki 30 różnym arenom i torom oraz 20 zróżnicowanym samochodom ma szansę nie zesterować się. Smash Up Derby weźmiemy w obrotu najpewniej już w lutym 2003.

www.lemon-interactive.com/sud.html



Gothic II (ang.) opóźniony

JoWood Productions ogłosiło, że mimo iż rodacy twórców gry - Niemcy - już w Gothic II grają, anglojęzyczni (i pozostali) fani tego znakomitego role-playing i najpewniej również jego sequela, będą zmuszeni poczekać nań aż do - w najlepszym przypadku - lutego 2003.

www.gothic2.com



edway Grand Prix czy Day of the Mutants znajdzie zastosowanie także w nieznannej grze innego polskiego twórcy, autorów m.in. Lwa Leona i Clasha - Longsoft Games. O szczegółach tej bezprecedensowej transakcji już wkrótce.

www.techland.pl

SPECNAZ: Project Wolf

Specnaz: Project Wolf, dzieło Byte Software, taktyczny shooter koncentrujący się na akcjach jednej z najbardziej znanych rosyjskich grup specjalnych, przedstawiliśmy do brych kilka miesięcy temu. Dziś wracamy doń po to, by



zaprezentować nowe obrazki, na których widać postęp, jaki dokonał się pomiędzy "wtedy" a "teraz". Warto też dodać, że SPECNAZ powstał na bazie autorskiego Amoba engine'u.

www.byte.sk/project/specnaz/

Il-2 II?

Ubi Soft poinformowało, że dodatek do Il-2 Szturmowik



- Forgotten Battles, w trakcie prac tak bardzo przybrał na wadze i znaczeniu, że uzasadnione jest stworzenie zeń pełnoprawnej i samodzielnej gry.

Zapomniane Battle przypomnimy sobie w lutym.

www.il2sturmovik.com

Midnight Club II

Rockstar Games, a ściślej Rockstar San Diego (do niedawna Angel Studios), które sposobi się aktualnie do premiery konsolowego Midnight Club II, przyznało, że równolegle trwają prace nad wersją PC tego znakomitego tytułu! Tym z was, którzy dotąd nie ze-



tknęli się z tymi ulicznymi wyścigami i siłą rzeczy - nie wiedząc nic o jego sequelu - podpowiadamy, że chodzi o wyścigi rozgrywane za pomocą sportowych samochodów oraz motocykli na ulicach Los Angeles, Paryża, Tokio, Pierwsze obrazki (z wersji PS2) poniżej, więcej szczegółów - już wkrótce.

www.rockstargames.com/midnightclub2/

The Y-Project wskrzeszony?

Optakany przez nas w którymś z poprzednich numerów Y-Project - ambitny, unrealowy first-person shooter z elementami role-playing, który po upadku firmy jego twórców - Westki Entertainment, zdawał się podzielić



los "matki", może jednak ujrzeć światło dzienne. Nadzieję na ten nieoczekiwany powrót do świata żywych zawdzięczamy determinacji jego twórców, którzy w celu przejęcia praw do tytułu stworzyli nowe studio - JoyLabs. O postępach w pracach nad przywróceniem Y-Project będziemy informować na bieżąco.

www.joylabs.de

Delta Force: Black Hawk Down po Nowym Roku

Brytyjskie Novalogic, twórca m.in. serii Commanche i Delta Force, przyznało, że jej najnowszemu dziełu, interaktywnej wersji filmowego Helikoptera w Ogniu - Delta Force: Black Hawk Down - przyda się jeszcze parę tygodni testów, w związku z czym ten interesujący tytuł pojawi się najwcześniej w marcu 2003.

www.novalogic.com/games/DFBHD/body_index.html



SÖLDNER - Secret Wars

JoWood, wyraźnie zafascynowane sukcesem Operation Flashpoint, przygotowuje kontratak. Jego SOLDNER - Secret Wars, dzieło twórców Panzer Elite, zabierze nas w niezbyt odległą przyszłość i postawi na czele tajnego oddziału do zadań specjalnych. Jako leader tej grupy będziesz dysponować dostępem do ciężkiego sprzętu, w tym czołgów i samolotów, a wszystkie decyzje, jak i zwycięstwa oraz porażki wpływać mają na przebieg dynamicznie rozwijającej się kampanii. Ważnym atutem SÖLDNERA jest również opcja gry multiplayer nawet 128 graczy naraz na specjalnie dedykowanych serwerach!

Więcej szczegółów - wkrótce.

www.secretwars.net



Wszystkiego Najlepszego z okazji Nowego Roku życzy Wirtualny Świat

GRY. TWOJA PASJA. NASZA SPECJALNOŚĆ.

wirtualny
świat

www.wirtualny.com

(0PREFIX 22) 519 69 69

poniedziałek - piątek: 8⁰⁰ - 18⁰⁰
w soboty: 10⁰⁰ - 14⁰⁰

Noworoczna Promocja Wirtualnego Świata



WARCRAFT 2 BATTLE.NET EDITION
28³⁰ PL



HEROES 4: GATHERING STORM
53⁹⁰ PL



PRISONER OF WAR
89⁰⁰ PL



WARCRAFT 3
89⁰⁰ PL



MORROWIND
89⁹⁰ PL



HEROES IV
89⁰⁰ PL



MAFIA
94⁹⁰ PL



NO ONE LIVES FOREVER 2
116⁹⁰ PL



JAMES BOND 007 NIGHT FIRE
128⁹⁰ PL

NOWOŚCI



SKI PARK MANAGER
19⁹⁰ PL



EMPIRE EARTH
59⁹⁰ PL



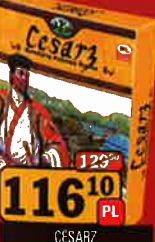
NEED FOR SPEED
116¹⁰ PL



AGE OF MYTHOLOGY
169⁹⁰ PL



WŁADCA PIERŚCIENI
116¹⁰ PL



CESARZ
116¹⁰ PL



HARRY POTTER
116⁹⁰ PL



NEVERWINTER NIGHTS
129⁹⁰ PL

CO ZYSKujesz KUPUJĄC U NAS

Wszystkie gry już od 7,90 zł (3 - 7 dol) dostawia na drugi dzień roboczy (3 dni robocze) (kurierem) z ubezpieczeniem - płacisz dopiero przy odbiorze przesyłki.

- Masz pewność, że dzięki profesjonalnemu opakowaniu Twoja paczka jest maksymalnie zabezpieczona.
- Oferujemy fachową obsługę i rzetelne informacje.
- Ceny zawierają podatek VAT.

CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ Sp. z o.o. ul. Jagiellońska 74 E, 03-301, tel. (0-22) 519 69 69 fax: (0-22) 519 69 70 Warszawa e-mail: wirtualny@wirtualny.com

Zastrzegamy sobie prawo do zmiany cen lub terminów realizacji zamówień wynikających ze zmian w planach wydawniczych dystrybutorów. Niektóre z prezentowanych okładek mogą się różnić od rzeczywistych.

**PRZED
PREMIERĄ**

CO NOWEGO

**GRY
KOMPUTEROWE**

**GRY
KOMPUTEROWE**

W tym dziale prezentujemy wielkie hity, których polskie premiery odbędą się w ciągu najbliższych miesięcy. Jednak już dziś możesz zarezerwować egzemplarz dla siebie! Dzięki temu zyskasz pewność, że otrzymasz grę jako jeden z pierwszych w kraju. Co więcej, wraz z wybranym tytułem dostaniesz wspaniały prezent (informacje poniżej, przy każdej grze). Pamiętaj! Jednak - aby go otrzymać, musisz zamówić tytuł przed polską premierą - najlepiej już dziś.

GOTHIC 2 PL



Sequel jednej z najlepszych gier akcji/RPG roku 2001. Podobnie jak w części poprzedniej akcja Gothic II toczy się w świecie fantasy. Mroczna i kontynuacja fabule poprzedniczki. II wojny pomiędzy Orlami i Ludźmi. Jednak tym razem nie poruszamy się już tylko wzdłuż kłosa przestępców, obywateli, raszów, magów, czarodziejów, a na jej zwierzchni. Akcja toczy się w nowych, bardzo rozległych i różnorodnych lokacjach, m.in. miasteczku nadmorskim, klasztorze, fabryce, farmie, Wyspa Smoków, zamku otoczonym przez drzewa. Oczekiwane spotkanie tu też kilka znanych twórców. Praktycznie przez brzołę zasady, gry nie uległy dramatycznym zmianom. Mamy oczywiście kilka usprawnień, tj. nowe klasy postaci (m.in. magowie, hełmowicze i drakonierzy), nowe główne oraz boczne zadania, które może wykonać nasz bohater (m.in. tworzenie różnych mistyfikacji).

PREMIERA: MARZEC 2002

Zamawiając przed premierą grę
Gothic 2
otrzymasz **GRATIS**
grę **DRAGON THRONE FIRE PL**

PROJEKT IGI 2 PL



Zamawiając przed
premierą grę
PROJEKT IGI 2
otrzymasz **GRATIS**
grę
**OBYWATEL
KABUTO PL**

PLANOWANA PREMIERA: LUTY 2003

COLIN MCRAE RALLY 3 PL



Zamawiając przed
premierą grę
**COLIN
MCRAE RALLY 3**
otrzymasz **GRATIS**
grę
**TOCA w
wersji OEM**

PLANOWANA PREMIERA: MARZEC 2003

MASTER OF ORION 3 PL



Zamawiając przed
premierą grę
MASTER OF ORION 3
otrzymasz **GRATIS**
grę
**JAGGED
ALLIANCE
2.5**

PLANOWANA PREMIERA: STYCZEŃ 2003

TOCA RACE DRIVER PL



Zamawiając przed
premierą grę
TOCA RACE DRIVER
otrzymasz **GRATIS**
grę
**KINGDOM
UNDER
FIRE**

PLANOWANA PREMIERA: LUTY 2003

ROBIN HOOD PL



Zamawiając przed
premierą grę
ROBIN HOOD
otrzymasz **GRATIS**
MOUSEPAD

PLANOWANA PREMIERA: LUTY 2003

HEART OF IRON PL



Zamawiając przed
premierą grę
HEART OF IRON
otrzymasz **GRATIS**
grę
**HEROES 3:
SHADOW
OF DEATH**

PLANOWANA PREMIERA: STYCZEŃ 2003

Najtańsze zakupy w Internecie: www.wirtualny.com

Na naszej stronie internetowej poza pełną ofertą Wirtualnego Świata znajdziesz wiele ciekawych wiadomości, plików, grafik i patchy do wszystkich gier. Ponadto składając zamówienie u nas otrzymujesz swoje ulubione gry taniej. W naszych KONKURSACH możesz wygrać ciekawe i oryginalne nagrody, w AUKCJACH zdobyć „białe kraki” ze świata gier. Wirtualny Świat poleca serwis informacyjny o grach: www.gry.pl



ACTIVISION

CD-ACTION
www.cdaction.com.pl

CIVILIZATION: CALL TO POWER

Możemy penetrować kosmos i zagłębiać się w otchłan oceanów. Grubo ponad 50 rodzajów jednostek, niemal setka struktur, ogromne drzewko wynalazków, mnóstwo technologii... Można też zabawić się w politykę, mającując przy budżecie i wkurzając swoich poddanych.

A dla militystów mamy piękne wojenki. Nic tak nie bawi, jak różnica technologii przemawiająca na naszą korzyść. Oni ciągle jeszcze muskiety rzucają - a my ich napalim, napalim!



Czyż nie można nie lubić twórczości (i to przez okres 3000 lat), walki z innymi nacji (przy czym niekoniecznie musi to być wojna - można lepiej wroga wykończyć ekonomicznie? Albo obmarować w oczach opinii publicznej)? Albo... no, możliwości jest wiele!

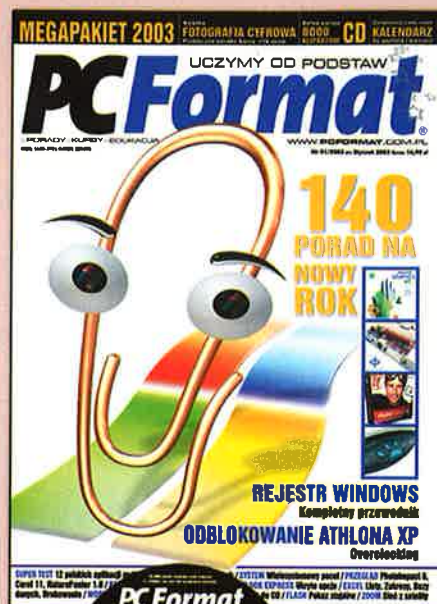
CIVILIZATION: CALL TO POWER

CIVILIZATION
CALL TO POWER

ACTIVISION

PC Format

POZNAJ KOMPUTER
KROK PO KROKU



MEGAPAKIET 2003

➤ **KSIĄŻKA**

Techniki fotograficzne, praktyczne porady, kursy, 116 stron

➤ **KALENDARZ NA 2003 ROK**

Zorganizuj swój czas

➤ **PONAD 8000 GRAFIK**

Kliparty, zdjęcia, animacje na płycie CD

Celtic Kings



99,90 zł



Kochasz strategię? Poprowadź do zwycięstwa Galów lub Rzymian.
Kochasz przygodę? Pokieruj losami wojownika Laraxa, służącego bogini wojny!
Wspaniałe połączenie RTS i RPG.

dybucja i polska wersja językowa

Cenega Poland Sp. z o.o.
02-234 Warszawa, ul. Dziękowa 37
Tel. (22) 868 52 68 do 70. Faks (22) 868 52 60

www.cenega.pl

PRZEDSPRZEDAŻ • OFERTY SPECJALNE
www.sklep.cenega.pl

Opracowane przez

Pycc 2001-M

HAEMIMONT
GAMES

© 2000-2002 Haemimont Games, Sofia, Bulgaria. Wszystkie prawa zastrzeżone. © Russobit-M. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Colin McRae Rally 3

■ Night Mare

Nie wiem jak dla innych komputerowych rajdowców, ale dla mnie historia gier z samochodami w roli głównej dzieli się na dwa etapy: przed i po premierze Colin McRae Rally. Czas płynie - i oto mamy już część trzecią tego wspaniałego cyklu.

Wydaje się, że seria nie pójdzie (raczej) w stronę nadmiernego udziwnienia czy też uzręcznościowienia, jak to miało miejsce w mało udanym (w porównaniu do części pierwszej) sequele. Tym razem waga została raczej położona na jak najlepszym odwzorowaniu zachowania samochodu - tak na trasie, jak i po stłuczkach. Z tym wiąże się pewne niebezpieczeństwo dla gry, gdyż z realizmem można po prostu przesadzić i uczynić produkcję całkowicie niegrywalną dla przeciętnych graczy, którzy raczej sporadycznie są szczęśliwymi posiadaczami licencji rajdowców. Ale bez obaw - gra co prawda będzie symulatorem, ale raczej nie posunie się do tego, byżle wejście w zakręt od razu spowodowało niepomysłne zakończenie rajdu.

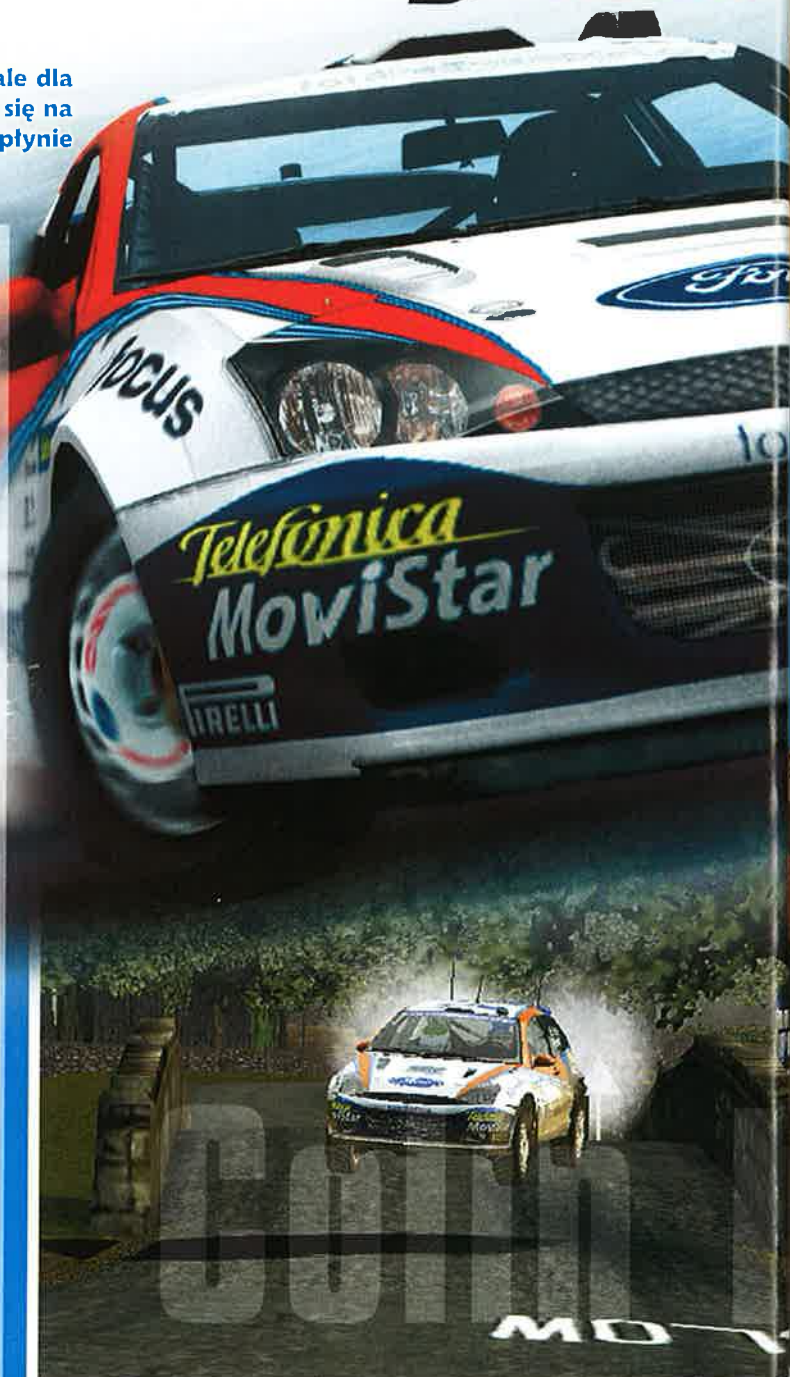
„Aż” dwa tryby?...

Czego gracze mogą się spodziewać po nowym Colinie? Wodotrysków, karabinów na samochodach jako bonusów, setek trybów gry? Nic z tych rzeczy, a patrząc w świetle kolejnych urozmaień, sytuacja prezentuje się niespecjalnie, by nie powiedzieć: jest ubogo. Gra jest już w sprzedaży na największe konsole (PS2 i Xbox), i z relacji osób, które w nią grały, nie wynika raczej, że dała się wciągnąć w typowy wyścig między producentami o to, kto da więcej. Właściwych trybów gry będą dwa: mistrzostwa i pojedynczy wyścig. Nic na razie nie wiadomo o opcji treningu - ale skoro autorzy o niej nie piszą... nie oczekujemy, że będzie. A wielka to strata, gdyż szkoła jazdy w pierwszej części była zrealizowana doskonale.

Diabeł tkwi w szczegółach

Dopiero w przypadku trzeciej części w Codemasters połączono się, że można wykorzystywać nie tylko nazwisko, ale i wizerunek słynnego rajdowca. W związku z tym w trybie mistrzostw to właśnie w jego skórę wcieli się gracze. Niestety odziedziczył on tylko skórę i samochód - umiejętności należy nabyć już samodzielnie. Droga do chwały będzie zatem długa i wyboista - czym polskie autostrady - tak dosłownie, jak i w przenośni. Na wszelkie przeszkody

Czego gracze mogą się po nowym Colinie spodziewać? Wodotrysków, karabinów na samochodach jako bonusów, setek trybów gry? Nic z tych rzeczy.



terenowe trzeba będzie uważać tym bardziej, że dojechanie do końca odcinka specjalnego to dopiero połowa sukcesu - jeśli samochód będzie potężnie uszkodzony, nie da sobie rady na kolejnym. A jakiegokolwiek ingerencje mechanika są tu możliwe dość rzadko.

Skoro o tym mowa - przed rajdem klasycznie gracz ma możliwość zdefiniowania większości parametrów pojazdu tak, by najlepiej pasowały do warunków na trasie (m.in. twardość zawieszenia etc.). Na szczęście gra zasugeruje te dobre ustawienia

- tak, że przed zasiadaniem do niej nie trzeba kończyć szybkiego kursu mechanika samochodowego.

Kącik fana

O tym, że wybór zawodnika jest dowolny - pod warunkiem że będzie to Colin McRae - już wiemy (notabene ta grubo ciosana aluzja do Forda nie pojawiła się tu przypadkiem - ekipa tworząca grę wiele skorzystała z doświadczeń tej firmy, przede wszystkim przy tworzeniu fizyki jazdy). Na szczęście nie jest on na stałe przypisany do jednego



wozu, ale może je zmieniać. Do dyspozycji gracza zostaną oddane bryki, takie jak Subaru Impreza WRX 44S, Fiat Punto Super 1600, MG ZR, Citroën Xsara Kit Car, Ford Puma Rally i inne. Fani motoryzacji nie powinni być zawiedzeni.

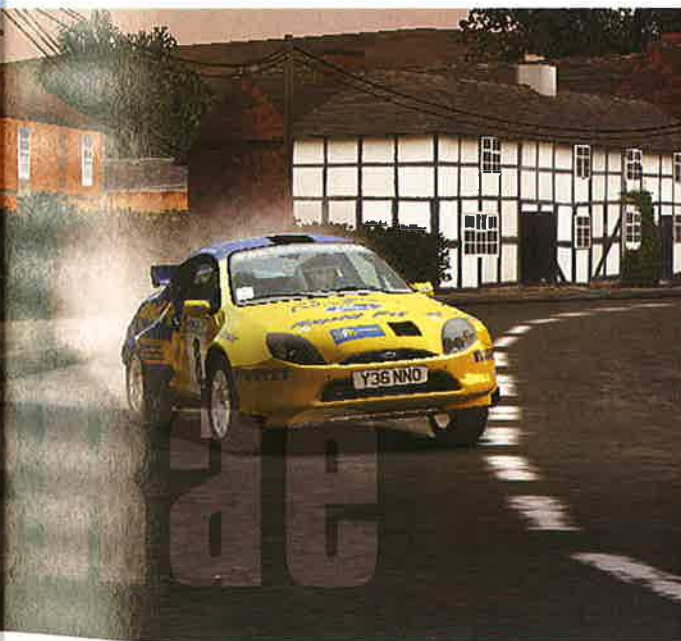
Kim jest Nicky Grist?

Aby nie trzymać was w niepewności, mówię od razu - to pilot McRae'ego. Do tej pory w grach osoba ta była obecna głównie głosem, jakże użytecznym na torze. Teraz, dzięki bardzo szczegółowej i naprawde

tego typu scenki obyczajowe nie ma raczej co liczyć.

Ta dzisiejsza młodzież...

Dawniej pod choinką znajdowały się wspaniałe i kolorowe modele samochodów. Dzisiaj - dzięki polityce marketingowej firm developerskich - substytuty pokroju gier symulujących jazdę najszybszymi wozami świata. Nie ma jednak co płakać nad rozlanym mlekiem, gdyż - co by nie mówić o negatywnym wpływie na oczy i psychikę - gra dostarcza trochę więcej przyjemności



znakomitej grafice będzie go widać również w wozie, dzierżącemu w dłoni zapisany zeszyt. Tak samo jak kierowca, nie będzie on nieruchomą kukłą. Będzie się ruszał i żywo reagował na poczynania Colina na torze. Jak to będzie wyglądało w praktyce, nie wiem. Marzy mi się tylko, by np. po wpadnięciu w poślizg, z którego nie da się wyjść, zaczął zbierać papiery i soczyście dziękować kierowcy za miłą przejażdżkę... ale gra raczej będzie symulatorem niż komedią - więc na

aniżeli kawałek plastiku 'made in China'.

Teoretycznie w chwili gdy czytacie te słowa, Colin McRae Rally 3 być może już leży na półce i czeka na spragnionych wrażeń graczy. Jeśli jednak nie, na pewno pojawi się już lada dzień - wszak gra jest już gotowa, teraz tylko konwersja na PC.

① Colin McRae Rally 3

■ Codemasters

TRAINZ

WIRTUALNA KOLEJ ZE WSZYSTKIMI SZCZEGÓŁAMI.



...ODJAAAZD!!!

Trainz to kompletna, wirtualna przygoda kolejowa, pozwalająca Ci na kolekcjonowanie, tworzenie i sterowanie wieloma elementami sieci kolei żelaznej.



Rozpocznij od utworzenia swojej kolekcji lokomotyw, taboru, obiektów, budynków, flory i fauny, rozplanuj sieć kolejową, używając najlepszego narzędzia do edytowania krajobrazu, by następnie zająć miejsce maszynisty i spojrzeć na całość z zupełnie innej perspektywy.

- Rozbudowane i łatwe w użyciu narzędzie pozwoli Ci na kształtowanie łańcuchów górskich, kanionów i dolin w przeciągu minut. Używając wielu elementów możesz perfekcyjnie ułożyć tory i utworzyć krajobrazy o niezwykłym uroku i realizmie.
- Trójwymiarowy obraz wszystkich lokomotyw i taboru.
- Zmieniaj pociągi, dołączaj lub rozłączaj wagony, przeprowadzaj podstawowe operacje kolejowe, pociąg właśnie rusza...



Zagnij wszystkich! Dzwonkami, grafikami i profilami z wydarzeń na topie dzięki nowej usłudze cyfrowej! Jak ściągać?



1. Napisz SMS o treści POBIERZ i po spacji wybrany kod, np. POBIERZ PARENTS
Nazwę kodu znajdziesz pod obrazkiem, który chcesz zamówić.



2. Wyślij SMS pod numer 7333 w sieci IDEA (cena 3 PLN + VAT).



3. Kiedy otrzymasz wiadomość zwrotną ze swoją grafiką lub dzwonkiem, postępuj zgodnie z instrukcją na wyświetlaczu.

Chcesz więcej?
Wejdź na stronę
www.nokia.com.pl/uslugi
lub www.club.nokia.com.pl
do sekcji Dźwięki i Grafiki.



NOKIA
CONNECTING PEOPLE

Ściągnij to

Logo operatora



POBIERZ EARFLAPS



POBIERZ CARNMASK



POBIERZ DRAGON23



POBIERZ ELEP LOVE



POBIERZ GOANT



POBIERZ MUNKIK1



POBIERZ MUNKIK2



POBIERZ MUNKIK3



POBIERZ PIRANHA8



POBIERZ RACCO07



POBIERZ SPEEDPIG



POBIERZ SPIRAL



POBIERZ TURKEY



POBIERZ VISITORS



POBIERZ WHERELOV



POBIERZ WIDESMIL



POBIERZ 4X4



POBIERZ CHAINS



POBIERZ LIPSTIK



POBIERZ NAKEDJOY



POBIERZ UNIFLOW



POBIERZ WASHING



POBIERZ SCREW



POBIERZ LEMON



POBIERZ EVILGRIN



POBIERZ EYETWIST



POBIERZ WORKBOX



POBIERZ WRITEKIT



POBIERZ NOKIA1



POBIERZ PENGUIN



POBIERZ FOXFOX83



POBIERZ HOWDYY21



POBIERZ TICK2



POBIERZ TONGUE



POBIERZ INAHOLE



POBIERZ SQUID

Wiadomości graficzne



POBIERZ AIMEE



POBIERZ POCKET04



POBIERZ MISSING73



POBIERZ SWEETDR



POBIERZ DRAGON



POBIERZ INFANT



POBIERZ SPORTC01



POBIERZ MOONSUN



POBIERZ PLAYER



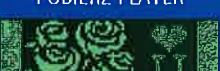
POBIERZ HAIRY



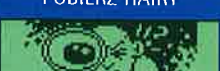
POBIERZ WITCH



POBIERZ FRIENDS42



POBIERZ LOVEROSE



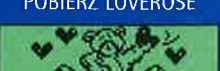
POBIERZ MAGNIFY



POBIERZ OUTCAST



POBIERZ ANGUISH



POBIERZ MYTEDDY



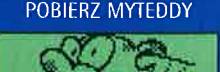
POBIERZ STAMP



POBIERZ MOUSETOR



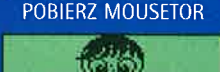
POBIERZ FOXHEY



POBIERZ HOLEHEAD



POBIERZ HMM



POBIERZ PEEK83



POBIERZ BOOSKULL

Dźwięki dzwonka

Survivor
Family Affair
Kiss Kiss
Without Me

kod
SURVIVOR
FAMILYAF
KISSKISS
WITHOUTM

By The Way
Smooth Criminal
Back In Black
Hole Hearted
Irresistible

BYTHEWAY
SMOOTHCA
BACKINBL
HOLEHEAR
IRRESIST

Yesterday
Me Julie
Get Over You
Gangsta Loving
Everyday

YESTERDA
JULIE
GETOVERY
GANGSTAL
EVERYDA

Funkcja wiadomości graficznych, logo operatora i dzwonki są dostępne w modelach: Nokia 3210, Nokia 3310, 3330, 3410, 3510, 5210, 5510, 6210, 6250, 6310, 6310i, 6510, 7650, 8210, 8310, 8850, 8890, 8910, 9210i Communicator. Nokia 6110, 6130, 6150, 7110, 8810, 9110 Communicator, 9110i Communicator, 9210 Communicator pozwalają korzystać z funkcji logo operatora oraz z funkcji dzwonki. W modelach Nokia 5110 i 5130 można używać logo operatora, a w telefonach Nokia 8110i oraz 9000i Communicator – dzwonków.



Hearts of Iron

GATUNEK: STRATEGIA

Night Mare

Największym powodzeniem wśród producentów gier strategicznych cieszą się dwa konflikty: druga wojna światowa i wojna secesyjna (ta druga głównie ze względu na to, że jako jedyna rozgrywała się na amerykańskim podwórku). Odtwarzane są w tych przypadkach pojedyncze bitwy, działalność na różnych frontach, ale jak do tej pory nie było gry osadzonej w realiach II wojny, która zajęłaby się wszystkimi wydarzeniami i pozwoliła się wcielić w dowódcę absolutnie każdego ówczesnego państwa. Spokojnie, niedługo ulegnie to zmianie.

Producentem Hearts of Iron jest ekipa odpowiedzialna za obie części Europa Universalis - co samo w sobie jest wyznacznikiem jakości, ale zarazem... pewnej niszowości produktu. Znani są oni z wielkiego perfekcjonizmu i zamiłowania do komplikowania własnych, i tak bardzo złożonych, gier. Nie inaczej będzie się miała sprawa z nowym tytułem. I już teraz śmiem twierdzić, że powali on fanów na kolana i stanie się dla nich grą kultową. Dla wszystkich trzech. :)

Choć w grze można przejąć panowanie nad każdym państwem, stron w konflikcie będzie oczywiście trzy: naziści, komuniści i demokraci. Do gracza będzie należało to, za którą z nich się opowie, aby zaprowadzić nowy porządek na świecie. W grze będzie dostępna pełna mapa z wszystkimi krajami i ich rzeczywistymi terytoriami w latach 1936-



widoczna) - postawiono duży nacisk na dyplomację oraz rozgrywanie polityki wewnętrznej, często kluczowej w międzynarodowych konfliktach. Szale zwycięstwa mogą również przeważać niezwykle istotne odkrycia naukowe: czy to militarne, czy te znacznie usprawniające produkcję.

Na szczęście dla militarystów autorzy nie ograniczają gracza tylko do zajmowania się ekonomiczną warstwą działań wojennych. Dla zwolenników rozwiązań siłowych przygotowano ponad setkę rodzajów jednostek lądowych, morskich i powietrznych. Wszystkie walki toczą się na poziomie co najmniej dywizji, ale autorzy o niczym więcej na ten temat nie piszą. Do tej pory zajmowali się raczej wpływem sprzedaży piętuski na sytuację ekonomiczną średniowiecznej Francji, więc trudno jest stwierdzić, jak się wywiążą z realistycznego odwzorowania batalii.

Kolejną istotną kwestią jest multiplayer, na który Paradox Entertainment postawiło spory nacisk. Opcja gry dla wielu graczy dostępna będzie niestety jedynie przez Internet. Gracze z całego świata będą mogli skorzystać z serwerów Valkyrienet, łączących chętnych do gry w parach (niemal jak biura matrymonialne, acz z nieco mniejszą odpowiedzialnością).

Autorzy chwalą się również warstwą techniczną gry, która jednak nigdy w przypadku skomplikowanych strategii nie miała większego znaczenia. Tym bardziej śmieszy mnie radość, z jaką autorzy oznajmili, że w grze pojawią się dwie godziny muzyki w mp3. To cudownie, ale przy tego typu produkcjach zwykle spędza się setki godzin - a słuchanie tego samego po raz pięćdziesiąty niekoniecznie dobrze nastraja do analitycznego myślenia.

Oczywiście wszystko, co napisałem u góry, w każdej chwili jestem gotów odwołać i udać, że to nie ja. I mam taką nadzieję, że będę zmuszony odszczekać choć kilka z powyższych złośliwości. Oby Hearts of Iron było nie „aplikacją”, ale grą z krwi i kości. Jak będzie w istocie, przekonamy się po premierze zapowiadanej na luty 2003 roku.



Hearts of Iron

■ Producent: Paradox Entertainment

1946. W grze - tak jak w EU (nie mylić z angielskim skrótem Unii Europejskiej, mimo iż analogia globalizacyjna jest

Shadowbane

GATUNEK: MMORPG

Drexer

Który z graczy w naszym pięknym kraju nie słyszał o takim tytule jak *Ultima On-Line*? Albo zbliżającym się wielkimi krokami *Star Wars Galaxies*? Myślę, że nie ma takiego. Ale... czy znajdzie się osoba, która grała (i gra) w pierwszy tytuł? Tym razem nie widzę lasu rąk w górze. I taka jest prawda. MMORPG-i nie są w Polsce zbyt popularne, ale kto wie - być może osiągną ten status dzięki kolejnej grze tego typu: *Shadowbane*!

Tytuł gry to jednocześnie nazwa potężnego miecza, którego to będziemy poszukiwać. Tak oto prezentuje się fabuła. No nie, oczywiście jest trochę bardziej skomplikowana. Ale sprowadza się do tego, że grupa śmiałków wyrusza na poszukiwania magicznego ostrza. Po drodze napotkają setki NPC-ów, którzy to uaktywnią setki questów, a za te nasi herosi otrzymają setki punktów doświadczenia. Pewne jest również, że spotkają nie setki, lecz tysiące przeciwników 28 różnych gatunków, choć twórcy zapowiadają jeszcze więcej!

Od biedy można porównać *Shadowbane* do *Icewind Dale 2* - zasady w tych dwóch grach są podobne: stawiamy na walkę, choć obecne są również questy poboczne.

W *Shadowbane* spotkamy się z nieco bardziej innowacyjnym sposobem naliczania punktów doświadczenia, niż to jest powszechnie przyjęte w grach RPG.



Dótychczas aby awansować np. na poziom 2, musieliśmy zdobyć 2000 punktów doświadczenia, zaś na 3 - o 2000 więcej, czyli razem 4000 punktów. Wychodziło na to, że gdy trafiliśmy na 3 poziom, powinniśmy już mieć 6000 punktów. By nie pogubić się w tych statystykach dotyczących liczby punktów doświadczenia - a potrzebnych do awansu na kolejny poziom - programiści z Wolfpack Studios rozwiązali problem w sposób następujący: w celu awansowania na każdy kolejny poziom będziemy potrzebowali zawsze takiej samej liczby punktów doświadczenia - 10 000. Sęk w tym, że będąc na 5 poziomie, dostaniemy więcej tych punktów za wroga na poziomie 8 niż np. na 3 poziomie. I na tym polega cała filozofia.

Alter ego gracza - jak to ładnie określili twórcy - będzie miało sposobność, by przejść drogą walki, leczenia, czarodziejstwa lub lotrzykostwa, przy czym każda z czterech dróg postaci ma 6 do 7 specjalizacji. I tak, postać krocząca ścieżką walki może się stać m.in. barbarzyńcą, krzyżowcem, wojownikiem czy też templariuszem. W grze znajdzie się

7 + 3 rasy (o tych trzech napisano, że są „restricted”). Wśród siedmiu osiągalnych dla przeciętnego śmiertelnika znajdują się m.in. elfy, półelfy, ludzie, półolbrzymy, krasnoludy oraz cienie. Każda z ras jest najlepsza w danej rzeczy - tu nie ma równych i równiejszych. Wszystkie tworzone postacie otrzymają od nas prezent w postaci punktów dla następujących cech: siły, zręczności, żywotności, inteligencji oraz - co jest nowością - współczynnika o nazwie duch.

W zasadzie nie wymieniałem jeszcze niczego specjalnego - czegoś, co sprawiłoby, że Shadowbane określiłbyśmy strzałem w dziesiątkę i absolutnym hitem. Według zapowiedzi twórców poszczególnych gier, w każdej z nich jest swoisty „gwóźdź programu” - a to grafika, a to grywalność, a to realizm, a to jeszcze coś innego. W przypadku Shadowbane „gwóździem programu” jest nieliniowość jeszcze większa niż w młodym jeszcze Morrowindzie. Zero narzuconych z góry zadań,

imieniu: te widoki są efektem działania engine'u o nazwie Arcane3D, który to ma udźwignąć jarzmo wielkiego świata online. Ciekawostką in plus engine'u graficznego Arcane3D jest - jak twierdzą twórcy - dynamiczny model świata w grze, który ma pomagać w jego obsłudze.

Miłym dodatkiem dla graczy są tutaj dyscypliny. Przypomina mi to nieco perki z Fallouta, ale to tylko skojarzenie. :) Postać gracza mistrzowsko może opanować maksymalnie trzy z 28 dyscyplin.



questów czy obowiązków. Kroczymy własną drogą, samodzielnie podejmujemy decyzje. Wszystko to ma sprawić, że grywalność będzie tu wprost kosmiczna. Graczu - w twoje ręce oddano twój los. Zupełnie jak w prawdziwym życiu. Prawdopodobnie twoje pierwsze decyzje zaważą na twojej przyszłości - i o to przecież chodzi!

Popatrzcie teraz na obrazki z gry. Co widzicie? Wypowiem się w waszym

Na koniec jeszcze kilka faktów o grze. W świecie znajdzie się 13 gildii, gdzie gracze z całego świata będą mogli nie tylko porozmawiać. Po raz kolejny zacytuję informację ze strony internetowej Shadowbane - punkt Players - „hundreds of thousands”, czyli setki tysięcy. Kolejna ciekawostka to

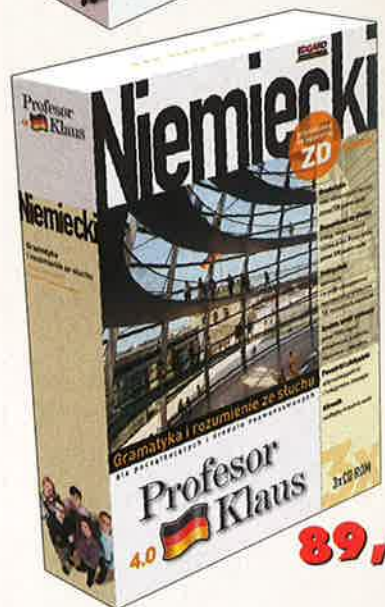
możliwość postawienia przez gracza własnej twierdzy, fortu czy też domu.

Shadowbane
Producent: Wolfpack Studios

nowoczesne, multimedialne
programy do nauki języków



89,-



89,-

nowa wersja
nowa jakość

- 3 x CD-ROM
- uczy wszystkich sprawności językowych
- przygotowuje do FCE
- tysiące nagrań
- atrakcyjna grafika
- zalecany przez MENiS

www.jezykiobce.pl

Sprawdź resztę naszych programów edukacyjnych:
matematyka, polski, francuski i wiele innych.

Wersje sieciowe dla szkół i firm.
Pełna oferta: www.edgard.com.pl

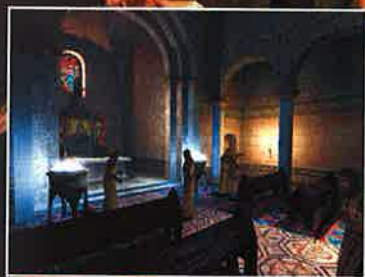
kupisz w salonach
EXPiK
EDGARD
multimedia

Sprzedaż wysyłkowa (0 22) 644 55 57
Na hasło GD Action 10% rabatu!

Shade: Wraith of Angel

■ Eld

Gracz wcieli się tutaj w postać Thomasa - kogoś w rodzaju detektywa, pracującego dla Kościoła i oddelegowanego przez watykańską centralę, by sprawdzić pogłoski o dziwacznych miejscach w starym kościele gdzieś w północno-wschodniej Europie.



Jak się szybko okaże, kościółek ten nie cierpi wcale na plagę szczurów, które postanowiły założyć nowy dom w katakumbach, a nasza podróż na kraniec Europy zmieni się w wędrówkę na kraniec świata. A właściwie nawet poza jego granice - bo czające się tam siły są bardzo, bardzo wiekowe. I, niestety niebytnie miłe.

Zanim jednak przyjdzie się z nimi zmierzyć, czekają nas przedtem stare krypty, później dziewiętnastowieczne kanały, tajne bazy wojskowe, opuszczone laboratoria tudzież podziemne budynki rządowe. Wszystko to widziane z perspektywy trzeciej osoby - i z niezwykle dobrym wyglądem. Ale na podziwianie widoków może zabraknąć czasu, bo choć powitania okażą się gorące, zamiast chleba i soli za wysoką temperaturę odpowiadać będą ogień oraz ofów. Cóż, nawet życie zwykłego detektywa wcale nie jest proste, a co dopiero takiego, który zajmuje się sprawami nadprzyrodzonymi!

Mimo to tytuł ten ma całkiem spore szanse, by stać się czymś w rodzaju Wolfenstein - tyle że widzianego z perspektywy trzeciej osoby: wystarczy spojrzeć na obrazki i arty - podobieństwo niemal stuprocentowe! Wprawdzie akcja z początku rozgrywa się współcześnie, ale stare wnętrza i potwory, które są dziwnym połączeniem "nieumarłych" z częściami mechanicznymi, wydają się znajome. W zasadzie trudno mieć coś przeciwko tym "zapożyczeniom". Jeśli tylko twórcom uda się zachować odpowiedni klimat, będzie to dodatkowa zaleta gry!



KURKA WODNA 2

ZEMSTA PANA FRANKA



**KURKI WODNE
ZNOWU ATAKUJĄ!**

PONAJ 10.000 KŁATEK KLASYCZNEJ ANIMACJI
PIĘĆ JAJCARSKICH POZIOMÓW + BONUS
DWA TRYBY ROZGRYWKI
ZRÓŻNICOWANE POZIOMY TRUDNOŚCI GRY
RANKING NAJLEPSZYCH GRACZY NA STRONACH INTERNETOWYCH
GWARANTOWANA SUPER ZABAWA NA WIELE GODZIN!!!

KURKOCIĄG

**Kurkociąg to nie gra,
ale też wciąga!***



WWW.KURKAWODNA.PL

**JUŻ W SPRZEDAŻY
ZA JEDYNE 19,95!**

ToonTrix  **ZUXXEZ**
ENTERTAINMENT AG

TopWare
INTERACTIVE

(c) 2002 Zuxxez Entertainment AG. Dystrybucja w Polsce Topware Poland Sp. z o.o. Wszelkie prawa zastrzeżone.

* także w sprzedaży.

**ACTIVISION**

ACTIVISION

HERETIC 11

ACTIVISION

POZNAJ KOMPUTER KROK PO KROKU



140 Porad na Nowy Rok
Tajemnice Windows XP
Sekrety Outlook Expressa
Maksymalny Office XP
Logo firmowe w Wordzie
Bazy danych w Excelu

10 polskich aplikacji multimedialnych, 17 płyt głównych

**Techniki fotograficzne,
praktyczne porady,
kursy. 116 stron**

➤ KALENDARZ NA 2003 ROK

➤PONAD 8000 GRAFIK
Kliparty, zdjęcia,
animacje na płycie CD

NIEZAPOMNIANY FILM... NIESAMOWITA GRA!

PLATOON™

**PIERWSZA STRATEGIA W CZASIE RZECZYWISTYM
O TEMATYCE WOJNY W WIETNAMIE**



PRAWDZIWA WOJNA

PRAWDZIWE UZBROJENIE

PRAWDZIWE EMOCJE

PRZEDSPRZEDAŻ • OFERTY SPECJALNE
www.sklep.cenega.pl



PREMIERA: STYCZEŃ 2003

Wydawca polskiej wersji językowej

Cenega Poland Sp. z o.o.

Więcej informacji:

WWW.CENEGA.PL

PLATOON Interactive Game (wyłącznie wszystkie kody obiektów, wszystkie elementy oprogramowania i pewne elementy audio-wizualne) © 2002 Monte Cristo Multimedia. Monte Cristo i jego logo są zarejestrowanymi znakami towarowymi Monte Cristo Multimedia. PLATOON Interactive Game (niektóre elementy audiowizualne) © 2002 Orion Pictures Corporation. PLATOON TM & © 1986 Orion Pictures Corporation. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie pozostałe znaki towarowe i logo są własnością pozostałych firm. Produkt stworzony przez Digital Reality.



99,90 zł



GTA: Vice City

■ gem

Wskazywanie gry roku w chwili, gdy do jego końca wciąż pozostał zwyczajowo najgorętszy miesiąc, zakrawa na brak rozsądku. Mimo to jednak pokuszę się o taką prognozę, gdyż gra, o której tu myślę, jest powszechnie uznawana za jedną z najlepszych w historii nie tylko pecetów. Panie, panowie - oto, w moim najszczerzym przekonaniu, zwycięzca tytułu Game of the Year 2002 w kategorii PC - Grand Theft Auto III! Proszę o brawa!



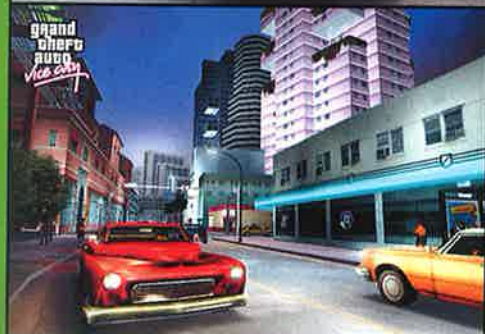
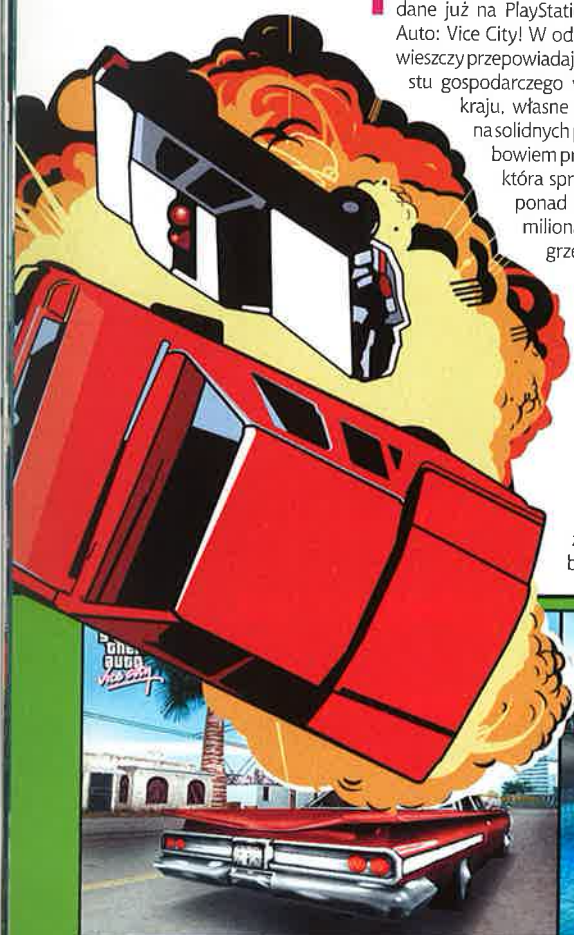
O ile próby wskazywania gry 2002 roku mogą wydawać się pozbawione sensu, o tyle na pewno niepoważne są próby wskazywania gry roku 2003. A jednak i tego zadania się podejmę. Tytuł ten bowiem zdobędzie... następca „trójki”, wydane już na PlayStation 2 - Grand Theft Auto: Vice City! W odróżnieniu jednak od wieszczów przepowiadających wartości wzrostu gospodarczego w naszym pięknym kraju, własne proroctwa opieram na solidnych przesłankach. Mowa bowiem przecież o sequele gry, która sprzedała się w dobrze ponad siedmiu (siedmiu!) milionach egzemplarzy, o grze, na którą jeszcze przed premierą zamówień było na ponad 4 miliony sztuk, która (wersja PS2) w pierwszym dniu sprzedaży w samych Stanach Zjednoczonych pobiła absolutny rekord wszech czasów, znajdując drogę do blisko miliona kon-

sol! Ostatecznym argumentem - tym, który pograży ostatnich niedowiarków, jest to, iż ja już wiem, jak się w Vice City gra! Przyznaję bowiem, choć zarazem do-praszam się łaski co bardziej ortodoksyjnych pecetowców, że od dłuższego już czasu jestem szczęśliwym posiadaczem konsoli Sony, którą - nawiasem mówiąc - kupiłem właśnie po to, by grać w GTA.

Porzućmy jednak te wszystkie przyjemne dygresje i zajmijmy tym, co być może już za kilka miesięcy znajdzie się na dyskach twardych naszych domowych piecyków. Warto mimo to na wstępie wyjaśnić dwie rzeczy: wersja PC Grand Theft Auto: Vice City nie została dotąd oficjalnie zapowiedziana, jednak istnieją solidne poszlaki - w tym potwierdzenie ze źródeł zbliżonych do twórców i obrazki z gry - że takowa rzeczywiście jest w produkcji. Druga rzecz - ta, która otworzy nam drogę do bardziej szczegółowych rozważań na temat produkcji - to to, że Vice City NIE JEST ani remake'iem GTAIII, ani tym bardziej jego oficjalnym rozszerzeniem. Jego twórcom nie chodziło o to, by stworzyć kilka poziomów więcej - to nie byłoby

w stylu tych niegrze-cznych chłopców z branży. To całkowi-cie nowa gra: większa, lepsza i miejmy nadzieję - także szybsza niż poprzed-niczka!

Akcja Vice City rozgrywa się jakieś 15-20 lat przed zadymą w Liberty, ze wszystkimi tego konsekwencjami - czyt. wszechobecnym klimatem cukierkowych lat 80. Bohaterem gry nie jest już nieszczęśliwie zakochany żółtodziób, lecz gangster z przeszłością na-zwiskiem Tommy Vercetti (ostatnimi czasy popularne imię...), którego poznajemy po długim okresie opalania się przez krótki w zakładzie penitencjarnym Liberty City. Tommy - po opuszczeniu zimnych murów - będzie jednak przebywał w Liberty zaledwie chwilę. Stanie się tak, gdyż jego szef, Sonny Forelli, świadom, że jego bladej cerze przydałoby się troszkę słońka. I posle go na południe - do Vice City, z zadaniem utworzenia filii imperium handlowego





uzależniającymi przyjemnościami. Tam nasz bohater szybko przekona się, że pop w radiu i pastelowe kolory to jedynie fasada nadbudowana na prawdziwe, brudne oblicze tego quasi-Miami. Wkrótce po przybyciu do miasta bowiem Tommy straci powierzony mu „pakiet startowy”, przez co zmuszony będzie zaczynać od zera. Trudny start nie przekreśla jednak szczęśliwego zakończenia, bo Vice City jest miastem ogromnych możliwości (m.in. możliwe jest zarabianie na życie nie tylko jako - nowosć - dostawca pizzy czy taksówkarz, ale również jako właściciel firmy przewozowej, szef studia... hm... filmowego lub klubu... hm... nie-dziennego). Ambitny z natury Tommy w trakcie tego odbijania się od dna stwierdzi z kolei, że „sky is the limit” i że pasowałby do tronu przestępczego króla Miami. Tu jednak pech - w drodze na szczyt przeskadzać mu będą inni przestępcy wszelkiej maści i autoramentu - od kubańskich i haitańskich handlarzy stufem po skorumpowanych polityków.

Vice City, czyt. Miami, stworzono w rozpoznawalnym na pierwszy rzut oka, nieco komiksowym stylu Grand Theft Auto III. Wrażenie to jest dodatkowo podbudowywane wspomnianymi pastelowymi barwami - jeśli pamiętacie „neonową” ulicę na Staunton Island w Liberty - macie niezłe pojęcie tego, jak wygląda właściwie całe Vice City. Samo miasto jest dwukrotnie większe niż Liberty, a jakby tego było mało - również dwukrotnie bardziej szczegółowe! Postęp tej klasy stał się możliwy dzięki uzupełnieniu przez Rockstar wykorzystywanej w „trójce” i Vice City technologii RenderWare o funkcję „pola widzenia”, która zwalnia procesor z obowiązku zajmowania się tym, czego nie widzi bohater (tylnych ścian budynków itp.). Dzięki temu możliwe stało się poprawienie elementów, jakie w Liberty budzić mogły zastrzeżenia - m.in. modeli przechodniów (teraz czytają gazety, palą papierosy, że o kobierach na wrotkach nie wspomnę, ech...) czy wyglądu wody. Spełniono także postulat fanów, by bohater mógł się przebiegać i kupować kolejne kryjówki. Możliwe wreszcie stało się także, co stanowił jeden z największych przełomów w serii GTA, odwiedzanie wnętrza budynków - barów, dyskotek, hoteli, kasyn, urzędów itp. Miasto i jego bohaterowie stali się też bardziej ludzcy, gdyż nasz Tommy przemawia ludzkim głosem (ściślej - aktora Raya Liotty). Co ciekawe - jeden z twoich „ludzi” - Lance Vance, mówi głosem Phillipa Michaela Thomasa, czyli czarnoskórego partnera Dona Johnsona z „Miami Vice”.

Grand Theft Auto to jednak przede wszystkim ulice i zwyczajowo już doskonale zachowujące się pojazdy mechaniczne. Jest ich w Vice City ponad... 120 rodzajów (dla porównania w Liberty ok. 50), w tym - wreszcie! - motocykle i mniej więcej od połowy gry - śmigłowce! Warto zatrzymać się w tym miejscu po to, by podkreślić, że zarówno te pierwsze, jak i drugie zachowują się w sposób, jakiego można byłoby oczekiwać po symulatorach i że o ile ujarzmienie skutera



nie jest wielkim problemem, to jazda chopperem czy ścigaczem zazwyczaj kończy się widowiskowym koziołkowaniem. Niezwykle jest też, uwzględnwszy liczbę pojazdów, to, że są nie tylko znacznie bardziej szczegółowe (jak zwykle wzorowane na rzeczywistości istniejących modelach, zobaczmy zatem i 944, i corvette, i testarossę, i countacha), ale i bardziej wiarygodne pod względem oferowanej przez nie odporności na ataki. Skończyły się zatem czasy bezpieczeństwa w samochodzie, który dotąd bez problemów służył jako ogromna kamizelka kuloodporna i poduszka powietrzna w jednym. W Vice City możliwe jest i przestrzelenie kół, i precyzyjne usunięcie kierowcy zza kółka kierownicy, po czym pozostaje tylko dziurka w szybie i nieco krwi na fotelach. Nawiasem mówiąc, pojawiła się opcja wyskakowania z płonącego samochodu podczas jazdy (lepiej się potłuc, niż być hospitalizowanym). Jeśli zaś już o broni mowa - jest jej dwukrotnie więcej (łącznie ponad 30 rodzajów), w tym zaś nawet śrubokręty, młotki i... katany.

Niesposób wreszcie nie wspomnieć o ostatnim elemencie, który sprawił, że Grand Theft Auto III było absolutnie niepowtarzalne. Myślę naturalnie o stacjach radiowych, spośród których niektóre powodowały, że zjeżdżało się na chodnik albo uciekało do parku, by móc wysłuchać i pośmiać się w

spokoju. Nie inaczej jest w Vice City, przy czym - zgodnie z zasadą gry „więcej, lepiej” - jest tego dużo, dużo więcej niż uprzednio (łącznie ponad 9 godzin muzyki!). Wśród DJ-ów spotkamy zaś młodego Lazzlo z Chatterboks - tu, realizującego się w rockowym (założymy) Vrocku, i Toni pamiętaną z Flashbacka (tu we Flash FM). Powróci również ulubieniec wszystkich graczy - Fernando Martinez (z Fernando's New Beginning), który będzie prowadził radio złamanych serc - Emotion 98.3.

O Vice City mógłbym jeszcze długo, i dobrze, jednak - jak się zdaje - zdołałem już nakreślić szkic tego, co oferuje Vice City i z jakiego powodu warto na nie czekać. To po prostu Grand Theft Auto III do kwadratu - znacznie powiększone i usprawnione, a poprzez to jeszcze bardziej grywalne. Jedynym ewentualnym mankamentem może być fakt, że uwzględnwszy wielkość gry, wersja PC ukaże się najprawdopodobniej wyłączenie na DVD, jednak... cóż, ceny napędów spadły ostatnimi czasy tak bardzo, że będzie to, co najwyżej przeszkoda, a nie zaporą dla wszystkich zdecydowanych, by zapoznać się z pęciową grą roku 2003. See ya in Vice City!

① **GTA: Vice City**

■ Producent: Rockstar North

Asheron's call 2: the Falle

■ FiDu

Pierwsza część Asheron's Call przeszła przez rynek gier komputerowych bez echa. Mam dość dobrą pamięć i zazwyczaj pamiętam wszystkie ciekawsze gry, filmy czy książki, jakie widziałem lub czytałem ich recenzje. Wiązało się to pewnie z tym, że AC jest grą RPG Online, które w naszym kraju wciąż są niezbyt popularne. (To Pewnie jest czyjaś winA...) :)

GATUNEK: **MMORPG**

Data wypuszczenia sequela zatytułowanego Asheron's Call 2: the Fallen Kings to, wg twórców, koniec grudnia. Jeżeliby wierzyć zapowiedziom, gracz zostanie wciągnięty w graficznie zaawansowany i uwaga - kolorowy świat. Cóż, nie wiem, do jakiego przedziału wiekowego adresowany jest ten tytuł (z późniejszych wiadomości wynika, że jakieś 15-20 lat), ale we mnie przymiotnik „kolorowy” wywołał tylko lekki uśmiech. Rzeczywiście na obrazkach nie wygląda to najgorzej, ale można było chyba postarać się o nieco lepszy opis.

Oczywiście historia, której będziemy świadkami, a może i współautorami, albowiem liniowość gry ma zostać zredukowana do minimalnego poziomu, pełna będzie zakrętów, zawijasów, intryg, zwrotów akcji itd. Ponadto nasze czyny będą miały wpływ nie tylko na

najbliższe otoczenie, ale także na cały świat Dereth. Bohaterowie niezależni będą między sobą plotkować i przekazywać informacje na temat gry. Może być ciekawie...

Tym bardziej, że AC2, nastawiony głównie na PVP (Player vs. Player, czyli gracz kontra gracz), będzie miał mocno rozbudowaną opcję „frakcji”. Po awansowaniu na pewien poziom będziemy

musieli wybrać przynależność (niestety z tego, co czytałem, nie można zostać „wolnym strzelcem”), dzięki której można będzie dokonywać zakupów w specjalnych sklepach czy też wykonywać zadania razem z bandą. Rozwiązanie dość ciekawe, bo do tej pory w grach PVP (np. Diablo) - z tego, co wiem - klany były tylko i wyłącznie nieoficjalne, a na pewno nie było specjalnych sklepów dla nich. Duży plus.



Kings



Co ciekawe, proces tworzenia postaci - w porównaniu np. do takiego Neverwinter Nights - ma zostać znacznie uproszczony. Zaczynać będziemy jako zwykły człowiek i dopiero czasem zdobędziemy doświadczenie i w zależności od wykorzystywanych umiejętności, będą rosły nasze współczy-

nniki. Szczepnie mówiąc - niezbyt w to wierzę, bo takie obiecanki słyszałem już dziesiątki, jeżeli nie setki razy i po prostu dopóki nie zobaczę faktycznie działającego systemu przydzielania umiejętności, nastawiony będę dość sceptycznie.

Zupełnie nowatorską rolę odgrywać ma tu muzyka. W założeniu każdemu stworzowi przypisana zostanie pewna melodia, która odgrywana będzie w przypadku obecności danego monstium w pobliżu gracza. Oczywiście w miarę zbliżania się i narastania tempa akcji, muzyka będzie szybsza oraz głośniejsza. Co ciekawe - gracze będą mogli komponować własną muzykę, która towarzyszyć będzie ich postaci. Jak znam życie, będziemy mieli prawdziwy przegląd metalowych MP3. Ciekawe tylko, jaki transfer będzie wymagany do takiego zabiegu?

Dobrze wiecie, jak nieciekawie było w Diablo, kiedy pośród 5-10 postaci na 20 poziomie brylowała jedna na 40. Tutaj taka sytuacja będzie nie do pomyślenia. Według założeń autorów, na-

wet 3-4 osobowa grupka będzie w stanie pokonać dużo silniejszego, ale pojedynczego wroga. Ponadto ważną rolę ma stanowić uzupełnianie postaci w drużynie (a także w frakcjach). W jednym z wywiadów człowiek z Turbine Entertainment opowiada o bitwie stoczonej przez dwie frakcje - mniej liczną, ale mającą niemal „półbogów”, oraz postaciami początkującymi. Dzięki odpowiedniej taktyce wygrali ci drudzy, mając niemal kolosalną przewagę!

Co napisać na koniec? Prawda jest taka, że każda gra w zapowiedziach wygląda na przełomową i z różową przyszłością przed sobą. Potem jednak trafia na rzeczywistość i odchodzi w siną dal (heh, zaiste - kolorowy ten świat). :) Przydałby się dobry RPG Online, bo NWN mocno zawiódł moje oczekiwania, zaś Morrowind wymaga potwornie mocnego sprzętu. Czekam zatem początku roku 2003, bo biorąc pod uwagę standardowy poślizg producentów, wtedy dopiero ujrzymy Asheron's Call 2: Fallen Kings. Nie robię sobie jednak wielkich nadziei - lepiej zostać mile zaskoczonym niż strasznie się zawieść.

Tytuł: Asheron's Call 2: the Fallen Kings

• Producent: Turbine Entertainment



Nowa seria gier komputerowych

Tanie Granie

- Doskonałe gry komputerowe
- Pełne wersje
- W całości po polsku
- Rewelacyjna cena

Doskonała gra
9.99
Rewelacyjna cena



Już w sprzedaży

Strike Fighters Project One

■ Pepin Krootki

Dla przeciętnego zjadacza chleba Symfonia nr 41 C-dur Mozarta zwana Jowiszową brzmi dokładnie tak samo w wykonaniu wiedeńskich filharmoników, jak i studentów ostatniego roku konserwatorium. Tylko koneser jest w stanie docenić subtelność, lecz także podnoszącą wartość słuchanej muzyki różnicę. Z drugiej strony, dzieło wychodzące spod ręki mistrza, choćby nawet mocno sknocone, zawsze będzie szczególnie cenione (często tylko dlatego, że jest to „jedyna wpadka”). Dlatego też warto rzucić okiem na mający się ukazać lada chwila symulator Strike Fighters Project One.

Rzecz będzie trochę mniej tajemnicza - wyjaśnię, że za całe przedsięwzięcie odpowiada nikt inny jak sam mistrz Tsuyoshi Kawahito. Tak, wiem. Ja do niedawna też nie rozróżniałem sushi, wakizashi i bushido. ;) Ale jeśli napiszę, iż to ten sam pan, któremu zawdzięczamy „legendy”, takie jak Longbow, Longbow 2 i European Air War, skojarzycie już chyba, z jakim kalibrem symulatora mamy tu do czynienia? Oczywiście mniej zaawansowani piloci wcale nie powinni w tym miejscu przerywać lektury, bo pod względem realizmu gra jest bardzo elastyczna. Jedna wizyta w menu opcji - i możemy zapomnieć o startowaniu, nabieraniu wysokości i nużącym zaliczaniu kolejnych punktów nawigacyjnych - misję zaczynamy już w powietrzu oraz bezpośredniej bliskości celu. Rzecz jasna, jeśli jesteś osobą, która lubi samobiczowanie i kąpiele we wrzącym oleju, a na drugie śniadanie zjadasz kanapkę z gwoździami, nic nie stoi na przeszkodzie, byś suwaki regulujące realizm przesunął maksymalnie w prawo. Mister Kawahito postara się, aby maksymalnie utrudniło ci to życie...

Może to nic wielkiego, ale tutaj Sidewindery rzeczywiście kierują się na największe źródło ciepła, a nie „tylko udają”, w rzeczywistości podążając do aktualnie obramowanego celu. Dzięki takim szczegółom czujemy, że uczestniczymy w prawdziwej walce. Innym „grzechem” większości dotychczasowych symulatorów było niezauważalne niemal działanie orczyka (szczególnie, jeśli sterowaliśmy nim za pomocą klawiatury). W SF naprawdę wiesz, że coś takiego w ogóle istnieje. Następny szczegół z katalogu „mała rzecz, a cieszy” to ruchome łepetyny pilotów - którzy tu rozglądają się naturalnie w czasie walki. Ma się rozumieć, że nie mniej uwagi poświęcono w pełni trójwymiarowym kokpitom. Z użyciem 3D Studio Max wymodelowano każdy, nawet najmniejszy ich detal - dzięki czemu czujemy się jak prawdziwi piloci.

GATUNEK: SYMULATOR LOTU



Pewnie za dużo ostatnio ślęczałem nad klasycznymi strategiami i zbyt mało podziwiałem najnowsze osiągnięcia graficzne. Efekt - kiedy zobaczyłem pięknie dopracowane sylwetki samolotów, mało nie spadłem z krzesła. Zresztą nawet jeśli pominiemy grafikę i tak nie sposób przejść obojętnie obok godnego podziwu odwzorowania wszelkich detali oraz oznakowań i wersji malowania - poezja. To naprawdę robi wrażenie i mówi wam to stary modelarz. Odzworowano nawet - tak na pozór nic nieznaczące - elementy takie jak aerodynamiczna owiewka z przodu zasobnika z rakietami niekierowanymi, odrzucana przed odpaleniem pierwszego pocisku.

A co czeka nas w hangarze? Park maszyn skomponowano ze smakiem oraz klasą. Nie znajdziemy tu żadnych najnowszych i naszpikowanych elektroniką ultrakosztownych samolotów, lecz legendarne konstrukcje, jakie podbijały niebo w latach sześćdziesiątych. Brawa za odwagę, bo gdy w większości nowych symulatorów serwują nam F18 lub F22 - tutaj możemy polatać pocziwym, „niepozornym” A-4 Skyhawk. Poza tym zagrzejemy fotele w F100 Super Sabre oraz F4 Phantom II. Jest też mój faworyt - „latająca



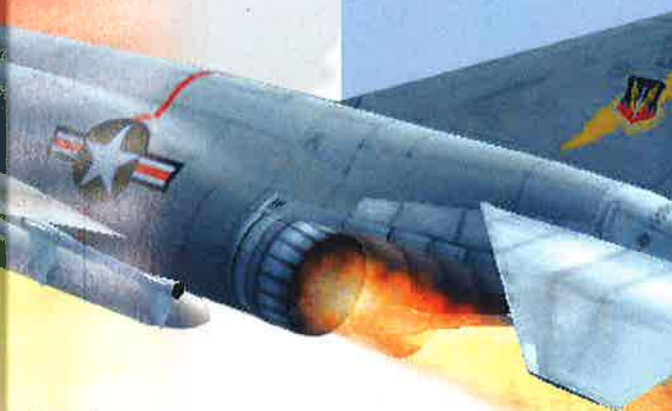
W PRODUKCJI



trumna" F104 Starfighter (swego czasu, wśród lotniczej braci krążył nawet dowcip - definicja optymisty: pilot Starfightera, który opłaca składkę na ubezpieczenie emerytalne). Z wyjątkiem

F100 i A4 maszyny występują tu w kilku wersjach rozwojowych.

Poważnie rozczarowuje natomiast teatr działań. Dobór samolotów wskazywałby, że będziemy



Park maszyn

skomponowano ze smakiem oraz klasą. Nie znajdziemy tu żadnych najnowszych i naszpikowanych elektroniką ultrakosztownych samolotów, lecz legendarne konstrukcje, jakie podbijały niebo w latach sześćdziesiątych.

wojować nad Wietnamem - lecz to tylko pobożne życzenia. Jeśli wierzyć zapowiedziom producenta, fikcyjne kampanie będą się rozgrywały nad całkowicie hipotetycznym terytorium, które jednak będzie upodobnione do prawdziwych teatrów działań, a konkretniej - Bliskiego Wschodu i Półwyspu Indochińskiego. Na otarcie łez pozostaje informacja, że Strike Fighters będzie zrobiony tak, aby zaspokoić gusta graczy lubujących się we własnoręcznym przerabianiu gry, tworzeniu modów, misji, scenerii etc. Osobiście nie lubię takiego podejścia, bo to ze strony twórców pójście na łatwiznę (w końcu - za co płacę?). Może za niedługo powiedzą nam, że w pudełkach sprzedawany będzie engine gry, a gracze samodzielnie powinni dopisać resztę?

Strike Fighters zapowiada się na porządny i niezmiernie grywalny symulator. Również podtytuł jest - bądź co bądź - znaczący. Ciekaw jestem, czy w planach jest już jakiś Strike Fighters Project Two?



Strike Fighters Project One

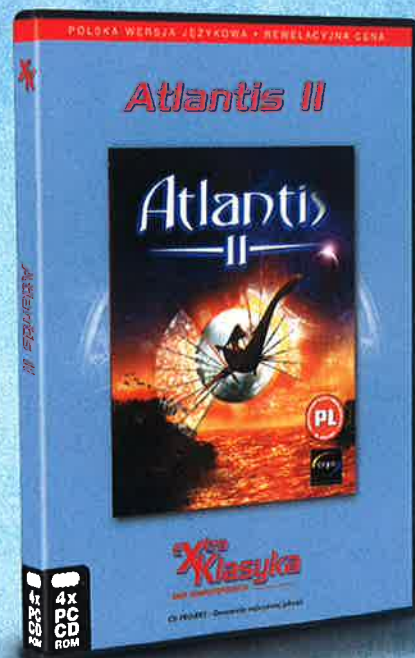
Third Wire Productions



Wspaniała przygoda na 4 CD za 19,90!!!

Extra Klasyka

GIER KOMPUTEROWYCH



Już w sprzedaży!

Więcej informacji o grach pod adresem: www.cdprojekt.info

W serii „Extra Klasyka Gier Komputerowych” kupisz także inne doskonałe gry komputerowe. Szukaj w dobrych sklepach z gram i hipermarketach.

TOP 10 SERII EXTRA KLASYKA

1. PIELGRZYM
2. HEROES OF M&M III
3. FALLOUT 2
4. DRACULA 2
5. COLIN MCRAE RALLY
6. ŚNIEŻNY RAJD 2002
7. TOCA 2
8. GORASUL
9. DRACULA
10. HOPKINS FBI

W SERII DOSTĘPNE RÓWNIEŻ:

ALIEN NATIONS	19,90 zł
CORSAIRS	19,90 zł
EGIPT (2CD)	19,90 zł
FALLOUT	19,90 zł
FREESPACE 2 (4CD)	29,90 zł
INSANE	19,90 zł
JAGGED ALLIANCE 2.5 (2CD)	19,90 zł
LEW LEON	19,90 zł
MESSIAH (2CD)	19,90 zł
MIGHT&MAGIC VII (2CD)	19,90 zł
MIGHT&MAGIC VIII (2CD)	19,90 zł
ORIGINAL WAR (2CD)	19,90 zł
POMPEI (2CD)	19,90 zł
SAGA	19,90 zł
TEST DRIVE 6	19,90 zł
THE SETTLERS II GOLD	19,90 zł
TOCA 2	19,90 zł
TRAFFIC GIANT GOLD (2CD)	19,90 zł
WEHIKUL CZASU (2CD)	19,90 zł

Najwyższą jakość gwarantuje CD Projekt - wydawca gier komputerowych. Sprzedaż w hurtowni: Wirtualny Świat (t. 22) 510 60 60 - www.wirtualny.swiat.pl. Więcej informacji: www.cdprojekt.info

Cleric

■ gem

GATUNEK: **HORROR**

Zdawać by się mogło, że sytuacja na rynku gier PC jest jasna i klarowna. Niechętni eksperymentom wydawcy dawno określili warunki, jakie muszą zostać spełnione przez twórców niechętnych pracy, dla samej tylko wiekopomnej sławy. Dzięki temu wolni jesteśmy od rozwiązań nadzwyczajnych (jak symulator... komara na PS2) i dostajemy dokładnie to, co mieliśmy już okazję poznać i może nawet polubić. Mimo to jednak marudzenie, że „nowe” jest tak naprawdę mocno nieświeże - nigdy dotąd nie było tak głośne.

Cleric, projekt bliżej nieznanego Plutonium Games, stanowi próbę stworzenia nowego na bazie znanego oraz lubianego. Najbliższy będzie ponoć gatunkowi survival horrorów (np. Resident Evil), skąd zaczerpnięto pomysł samotnego bohatera walczącego ze skromnymi środkami z istotami rodem z nocnych koszmarów. Nowym w stosunku do gier „filmowych”, a więc ukazanych w perspektywie trzeciej osoby - jest to, że Cleric oferuje wgląd w akcję wprost z oczu naszej postaci. Warto też wspomnieć, że Plutonium Games, szukając sposobu na sukces, pokusiło się o psychodeliczny twist całości - na podobieństwo American McGee's Alice z Rogue Studios - znakomitej, a wyraźnie niedocenionej i „niedogranej” nawet przez fanów gatunku platformówki TPP. Jakby zaś tego było mało - luki wypełnią elementy wschodniosłowiańskiego folkloru! Stąd np. w bestiariuszu, obok standardowych zjaw, zombich i liczków, pojawiają się stworzy znane tylko z rosyjskich (i polskich!) podań.

Bohater Clerica ma być nieco mniej bohaterki od przeciętnego marvelowskie-

go superherosa, ale jednocześnie wcale nie mniej nadzwyczajny. Jest kapłanem, „świętym mężem”, człowiekiem, którego wiara niemal pozwala przenosić góry. Początkowo jednak pozbawiony wsparcia własnego Boha (akcja gry toczy się w XVI-wiecznej Rosji) zmuszony będzie korzystać z tradycyjnej broni - maczugi, miecza, później pistoletu

Naszemu bohaterowi przyjdzie np. przemierzyć wioskę rybacką, uroczyska, lasy i jaskinie, a nawet stary zakon czy fortecę na skałach nad morzem. I choć w gruncie rzeczy nie dysponujemy niczym więcej jak zdjęciami z bardzo wczesnych wersji tytułu, można mieć nadzieję, że ostatecznie spodoba się nie tylko nam. Wierzyć w to pozwala fakt, że Plutonium Games jest młodszym braciem Plutonium Modeling & Animation Studio - firmy zajmującej się, jak łatwo zgadnąć - modelami obiektów i ich animowaniem. Stąd też zapewne bierze się brak zachowawczości, jakiej można się spodziewać po debiutancie, a jednocześnie - nieprzecenianie własnych możliwości. Niezwykła jest wreszcie pasja, z jaką się oddają temu projektowi. Jak twierdzi założyciel Plutonium Games, zdarzało mu się spędzać po 15 godzin w studiu!

Czy był to czas owocny - przekonamy się o tym najwcześniej za rok. Wtedy to bowiem Cleric - zbrojny w Serious engine i wiarę, że uznanie graczy jest w zasięgu ręki - wkroczy do sklepów.

Cleric

■ Producent: Plutonium Games

W to zagramy już wkrótce...

JUŻ W
PRZEDAŻY

grand theft auto *vice city*



www.rockstargames.com/vicecity/

The Soundtracks

7 soundtracków. Każdy prezentowany przez jednego z super DJ'ów z Grand Theft Auto Vice City. Dostępny również specjalny box z wszystkimi siedmioma płytami!
www.sonymusic.pl



PLAY
www.play.it.pl



PlayStation 2



GATUNEK: FPS

Chrome

■ Allor

Kolejne polskie FPP? Wprawdzie trudno się dziwić, że po Pyłach, Mortyrach i Snajperach nie sposób o jakimkolwiek entuzjasm dla rodzimych produkcji, jednakże w tym konkretnym przypadku zanosi się na coś naprawdę dobrego. Coś, co zapadnie w pamięć jako pierwszy polski FPS na światowym poziomie, który nie zbierze batów w zachodnich pismach.

Głównym bohaterem, w którego przyjdzie nam się wcielić, jest Logan - kosmiczny najemnik, który wraz ze swoją partnerką (niezłą! na porządnej karcie graficznej jej ubranko wraz ze skrywaniem pod nim kształtami i śliczną twarzyczką wyglądają baaardzo se... pozytywnie) trafia do układu Walkiria. Po niedawnych zabiegach przystosowawczych tamtejsze planety stały się dla osadników czymś w rodzaju Edenu. Wszelako w takie miejsca ściągają także czarne charaktery, dzięki czemu nasz bohater będzie miał co robić: zamiast uprawiać ogródek przy małym drewnianym domku nad jeziorem, zajmie się eliminacją złych i niesieniem pomocy dla dobrych.

Lasy, góry...

Ale fabuła fabułą (tym bardziej że w becie za wiele jej nie poznaliśmy), a tymczasem czapki z głów zrywa coś innego: mapy i ich przedstawienie na ekranie monitora. Jest to jeden z bardzo niewielu tytułów, w którym las wygląda jak las! Pełno w nim drzew, chodzi się po wyglądającym niezwykle naturalnie poszyciu... To jedyna gra, w której udało mi się niechęć „zgubić” trupa, gdy odbiegłem od niego na chwilę, goniąc innego wroga - mimo iż wrogowie, rzecz jasna, nie rozpluwają się tu w powietrzu. Po prostu tyle tu roślinności, że trzeba by go zbyt długo szukać, bawiąc się w dokładne przeczyszczenie kawałka lasu.

Co zrobiło wcale nie mniejsze wrażenie, to płynność gry. Wydawać by się mogło, że przy takim poziomie detali bez dwóch, a najlepiej trzech gigaherców uzupełnionych 128-megabajtowym monstrem w rodzaju GeForce4 czy FX, ewentualnie najnowszych ATI, i gigabajtem RAM-u, będzie się to po prostu ślimaczyło. A tymczasem gra wręcz śmigała na AthlonieXP 1.6 ze 196 MB i Radku 8500 z 64 MB. Jak na betę, której zbyttno się nie optymalizuje, wynik to naprawdę imponujący.

...góry, pustynie

Oprócz plansz przedstawiających las warto wymienić dwie plansze pustynne. Coś podobnego wprawdzie było już choćby w Delta Force, ale wcale nie przeszkadzało to testującym (chętnych było w redakcji aż nadto), by cieszyć się jak dzieci z obrony barykady. Niby nie ma w tym nic przełomowego: kucanie za rurami i beczkami, wstawanie, mierzenie, strzelanie, kucanie, przeładowanie, i tak w



kółko. A jednak! Nie jesteśmy bowiem sami, barykady bronimy razem z kolonistami, a i nacierający nie biegać dwójkami, tylko całą zgrają. Jeden z redakcyjnych malkontentów narzekał, że wygląda to jak jakaś nowa edycja Kurki wodnej, bo strzela się do napaśników jak do kaczek, ale podobnych zastrzeżeń nie miał nikt więcej. A już najmniej osobnicy, którym dane było rzeczony barykady bronić - bo to wcale takie banalne nie jest. Wystarczy przestać się kryć, by wrócić do domu w plastikowym worku. Ale krycie się to nic w porównaniu z obroną drugiej barykady wspartej działkiem. Znaczą się strzela to coś jak karabin maszynowy, wygląda bardziej na coś przeciwlotniczego, ale że nazwane jest po prostu działkiem...? Cóż, nie będę się z twórcami kłócił. No więc działko to ma: po pierwsze, niesamowitą szybkostrzelność, po drugie, nieskończoną amunicję, po trzecie, siłę ognia wystarczającą do niszczenia walkerów (coś jak AT-ST z Gwiezdnych Wojen) tudzież mały mech z Mechwariora), a po czwarte, słabą celność. Niby to ostatnie jest wadą, ale dzięki temu ma się radochę ze stawiania ognia za porowego - takiego ogniowego walca, kładzonego na wroga pozycje - a nie celowania w konkretny cel. Po prostu czuć tę pierwotną, niszczącą, ślepą siłę w naszych dłoniach.

W zasadzie jedyne, czego brakuje do pełni szczęścia, to bardziej „krwiste” odgłosy strzałów, bo póki co są jakieś takie za mało „zaangażowane”.

Jeepy, promy itp.

Jednym z ciekawszych, a do tego za rzadko wykorzystywanym w strzelankach FPS pomysłom, są pojazdy. Owszem, ostatnio można je było zobaczyć choćby w Mobile Forces, ale to jednak niepełnie to samo. Tam mieliśmy do czynienia z grą nastawioną na czystą rozwalkę w sieci, a Chrome ma jednak i fabułę, i całkiem sensowne misje, i jeszcze na dokładkę nie wszystko da się w nim załatwić szybkim naciskaniem spustu. Ale do rzeczy.



Pamiętacie może ostatniego Soldier of Fortune? Były tam misje, w których staliśmy na ciężarówce i pruliśmy do wroga z CKM-u zamontowanego na jej dachu. Tutaj również można czegoś podobnego zasmakować. Tyle tylko, że nie jedziemy, a latamy, i nie samochodem, a promem kosmicznym. No i do wrogów strzelamy - przynajmniej w tej konkretnej misji - z broni ręcznej, nie zaś pokładowej. Co jednak wcale frajdy nie pomniejsza, bo w leżących na pokładzie skrzynkach czeka na nas bardzo miła rakietnica. Wraz z amunicją. Dodatkowo, co nie mniej istotne, latamy nad terenem, który już za nicą. Chwilę będziemy pokonywać na własnych nogach. Biorąc pod uwagę wielkość map, nie ma się przy tym wcale napadów klaustrofobii: wrażenie lotu jest jak najbardziej realne, mimo iż mapy, które mogliśmy pooglądać, mają tylko parę kilometrów długości (szerokości zresztą też).

Latanie w charakterze pasażera wcale nie wyczerpuje wszystkich sposobów szybkiego przemieszczania się. Wzorem Halo mamy tu bowiem jeszcze jeepy. Nieco futurystyczne i oczywiście uzbrojone: znajdujący się na dachu karabin maszynowy strzela równie szybko, co wspomniane już działko. Z takim czymś to dopiero można zaszać! Karabin jest bowiem w pełni sterowany i nawet jeśli jedziemy sami (bo jeep jest dwuosobowy i w jednej z misji nasza rola ogranicza się jedynie do strzelania), mamy nad nim pełną

kontrolę. Mychą sięjemy zagładę wykorzystując gwiwę, a jeepem (i kursorami) rozjeżdżamy nieszczęślików, którym udało się uniknąć pocisków. Bo - jakżeby zresztą mogło być inaczej - przeciwników można naszym czterokołowcem bez większych problemów także rozjeżdżać.

O ile mamy wolne miejsce... Bo tak się składa, że wystarcza go akurat na nóż, pistolet i jedną sztukę czegoś cięższego: snajperkę, karabinek szturmowy, granatnik. Nie ma się więc co nastawiać na ciągłe przełączanie pomiędzy snajperką a rakietnicą, ale jest to jak najbardziej zgodne z klimatem gry - jest bowiem dość realistyczna, a raczej mało kto biega z paroma karabinami na plecach...

A, byłbym zapomniał! Bardzo ważnym elementem ekwipunku jest jeszcze lornetka. Poza bardzo ładnym zbliżeniem oferuje wykrywanie przeciwników. Niby na pierwszy rzut oka mało to przydatne, ale w lesie okazuje się wręcz niezbędne.

Sześć misji z szesnastu... W tym niestety dwie, których nie dało się uruchomić. Czyli w zasadzie tylko cztery. Niedużo, ale przecież to tylko beta. Do zapoznania się z grą powinno to w zupełności wystarczyć. I zaprawdę powiadam wam: wystarcza!



Broń palna i nie tylko

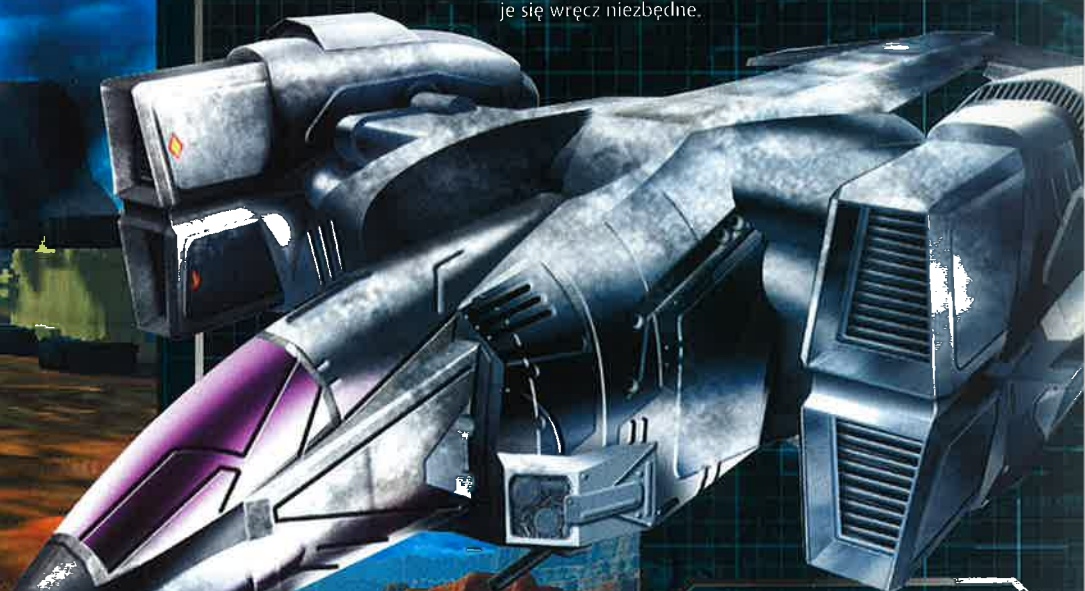
Broń palna i nie tylko

O ile jeepa za często przy sobie nie mamy, i nie jest to wielką tragedią, o tyle bez pistoletu, karabinu czy choćby noża (tego ostatniego nie można jednak wyrzucić, więc jego brak - przynajmniej w normalnych misjach - nam nie grozi) zbyt długo nie pożyjemy. Jako najemnik możemy na szczęście wybrać swój ekwipunek przed rozpoczęciem misji. Pistolet z tłumikiem, karabinek szturmowy, snajperka - póki co dostępne było jedynie to uzbrojenie (plus podręczana już w trakcie misji wyrzutnia rakiet oraz granaty), ale w zupełności wystarcza ono do dobrej zabawy.

Zresztą w pełnej wersji coś na pewno jeszcze przybędzie, bo choć klawiszy wyboru uzbrojenia jest tylko pięć, to odpowiadają one jedynie za typ broni (ręczna, pistolet, karabin, ciężka oraz granaty), a nie za konkretne modele.

Ekwipunek dodatkowy

Oczywiście poza bronią na misję można zabrać także trochę ekwipunku dodatkowego.



Implanty

Do tego wszystkiego dochodzą jeszcze wszczepy. W becie dostępnych jest tylko parę: polepszający celność czy zmniejszający wrażliwość na strzały, ale z opisu klawiszy wynika, że w pełnej wersji możemy oczekiwać takich perełek, jak noktowizor, połączenie z inteligentną bronią, luneta snajperska w oczach, samoleczenie... Kurczę, może być naprawdę bardzo interesująco! Będziemy cyborgiem!

Choć wszczepy wymagają do działania energii elektrycznej, po ich wyłączeniu nasze akumulatory powolnie się podładowują. Dzięki temu nie będą to jedynie jednorazowe zabawki, a normalne narzędzia pracy, które będzie można bez ciężkich wyrzutów sumienia w miarę potrzeby wykorzystywać.

Teraz Polska?

Beta zrobiła w redakcji niesamowitą wprost furorę. I jeśli tylko skończony produkt nie będzie od niej gorszy, i poprawi się kilka usterek, doczekamy się w końcu rodzimego tytułu mogącego swobodnie konkurować z innymi przedstawicielami FPP.

Chrome

Producent: Techland

TOCA

Race Driver

■ gem

TOCA Race Driver to tytuł, który od samego początku, od chwili oficjalnego zaistnienia miał rzeszę nie tyle fanów, co wyznawców. Nic dziwnego - już pierwsza TOCA wydana przed ponad pięciu laty, a w chwili obecnej dostępna w cenie 10 polskich złotych (!), stała się obiektem kultu. Jej sukces okazał się zresztą nieprzypadkowy, a postępujące w ślad za nią Colin McRae Rally i TOCA 2 sprawiły, że nazwę Codemasters w społeczności wirtualnych kierowców zaczęto wymawiać z czcią i miłością.

Trzecia część serii TOCA - Race Driver, będzie zaś - co można zdradzić już teraz - nie tylko godnym spadkobiercą tradycji, lecz po prostu przełomem, na jaki czekaliśmy! Nim jednak ruszymy w trasę po najważniejszych cechach tej znakomitej gry (wiem, bo gram w nią od września, kiedy to została wydana na PS2, a od której wersja PC jest jeszcze lepsza!), warto wyjaśnić, skąd biorą się problemy z nazewnictwem w jej przypadku, co trapi fanów na oficjalnym forum gry. Otóż, gra w każdym ze znaczących i dysponujących własną ligą tego sportu krajów nosi inny tytuł - np. w Stanach Zjednoczonych Pro Race Driver, w Niemczech - DTM Race Driver, w Australii - V8 Race Driver. Polskę zaś uznano za część Wielkiej Brytanii, więc tu Race Driver sprzedawany będzie pod szyldem TOCA. Naturalnie wersje gry niczym prócz tytułu nie różnią się, a w niej samej jeździć można w każdej z wymienionych (i nie tylko) lig.

Najsilniejszym, zdaniem Codemasters, atutem TOCA Race Driver jest nieprawdopodobna dbałość o szczegóły. Wszyscy interesujący się losami tego projektu na pewno widzieli zestawienia fotografii z rzeczywistych torów z komputerowymi odpowiednikami w grze. Codemasters posunęło się mimo to dalej i odtworzyło także klimatyczną otoczkę wyścigów. I tak, gra rozpoczyna się nie od testów samochodu, a od rozmowy z szefem stajni, a przed wyścigami, pomiędzy



GATUNEK: SYMULATOR

samochodami oraz kierowcami przechadzają się skąpo odziane kobiety, a potem jeśli... hm, pomożesz któremuś z rywali zakończyć wyścig na długo przed innymi, pojawi się on w twoim garażu, aby „przedyskutować” tego typu zachowania na torze. Wszystko to razem sprawia, że w pewnym momencie przestajemy po prostu jeździć, a zaczynamy żyć życiem bohatera Race Driver - Ryana McKane'a. Innymi słowy - ciężar gatunkowy gry przeniesiono z samochodu na człowieka, i to on jest prawdziwą gwiazdą.

W Race Driverze mamy okazję jeździć 42 licencjonowanymi wozami (w tym np. alfabą 156 czy dodgem viperem GTS) w ramach 13 lig na 38 torach, które wzorowano na rzeczywistości istniejących. Tryb kariery wcale jednak nie wymaga zaliczenia każdej z lig - w ostatecznym rozrachunku liczy się suma punktów, zatem możliwe jest pomijanie tych, które z różnych przyczyn mogą sprawić kłopot.

Co pewien czas Ryan otrzymuje zaproszenie od innych kierowców rajdowych do pojedynku, którego stawką jest samochód - jednak i tych wcale nie musi przyjmować. Sam wyścig z kolei to dokładnie to, czego oczekiwali fani. Jest i dynamicznie, i dramatycznie. Samochody, zwłaszcza te z napędem na tylne koła, wcale nie są posłuszne, a komputerowi kierowcy są niewiarygodnie wręcz „prawdziwi” (zdarza się im popełniać błędy z nerwów - np. naciskani od tyłu spóźniają się z hamowaniem i zaliczają piach). Całkiem osobno warto podkreślić jakość modelu zniszczeń (Finite Element Modeling - FEM), który - nawet ten stonowany na potrzeby grywalności - nie tylko wpływa na zachowanie samochodu, ale umożliwia kompletne jego zniszczenie! Przerażonych słówkiem „stonowany” chciałbym uspokoić, że w wersji na PlayStation 2 istniał kod uaktywniający hardcore'owy model zniszczeń, jaki w wersji PC istnieć będzie po prostu jako opcja.

Wersja PS2 Race Driver'a pojawiła się we wrześniu 2002, wersja PC pojawić się ma dopiero w marcu 2003. Czas, jaki team developerski zyskał dzięki tak poważnemu opóźnieniu, nie zostanie zmarnowany. Wersja PC będzie nie tylko lepiej wyglądać (tekstury w wyższych rozdzielczościach, lepszy mip-mapping), ale także będzie mieć lepszą grywalność. Stanie się tak za sprawą większej liczby samochodów na torze (do 22, podczas gdy na PS2 było ich tylko 14) oraz możliwości samodzielnego wypracowywania pozycji startowej (qualifying); podczas gdy w wersji PS2 trzeba było startować z miejsca, jakie nam przydzielono. Jeśli zatem Codemasters nie zostanie nagle tknięte paraliżem umysłowym i w ostatniej chwili nie odrzuci żywotnych partii kodu gry - możecie być pewni, że na Race Driver'a warto czekać!

TOCA Race Driver

Producent: Codemasters

I Ty wstąp do Legionów!

Praetorians – strategia w czasie rzeczywistym.
Cesarstwo Rzymskie w okresie swej świetności:
ponad 20 historycznych misji, jak wojna w Galii
czy podbój Egiptu.



PRZEDSPRZEDAŻ • OFERTY SPECJALNE
www.sklep.cenega.pl

Premiera: 2003

PRAETORIANS



Gothic II

■ Cormac

W momencie gdy piszę te słowa, minął - niemal równo co do dnia - rok od premiery Gothica: niezwykle ambitnego projektu niemieckiego zespołu Piranha Bytes, opartego na autorskim engine'ie. W grze udało się jej twórcom wykreować zachwycający, pełen życia i szczegółów świat fantasy. Dla każdego jasne było to, że musi powstać sequel.

A że twórcy gry otwarci byli na wszelkie sugestie graczy, jakie pojawiły się na forum dyskusyjnym, oraz nadsyłane via email - można było żywić nadzieję, że Gothic II będzie naprawdę wielki. Tym bardziej się cieszyłem, że to właśnie mnie przypadnie w udziale przekazanie pierwszych wrażeń po kontakcie z działającą wersją gry.

O mein Gott!

Radość tę nieco stłumił Mac Abra, pytając podczas wręczania płyt, jak u mnie z niemieckim. Niestety (właściwie to powinienem się cieszyć, że nadarzyła się okazja, by się podszkolić i osłuchać z językiem, ble, ble, ble - a więc niech będzie, cieszę się bardzo :-)) beta jest w języku Goethego i Schillera, który to język wywołuje u mnie stany lękowe, ilekroć go usłyszę.

Inna sprawa, że może ten „kanciasty” język pasuje do mrocznego świata fantasy bardziej aniżeli melodyjny angielski. Zresztą już w klasycznym „papierowym” systemie RPG Warhammera główną częścią Starego Świata było Imperium, a towarzysząca mu średniowiecznych Niemców. Zatem może faktycznie coś w tym jest?

GATUNEK: ACTION/RPG



Szkic fabuły

Fabula Gothic II startuje trzydzieści dni po zakończeniu prequela. Nasz bohater pokonał Śniącego, jednak zapłacił za to wysoką cenę - leży pod gruzami jego podziemnej świątyni. Zdjęcie bariery oddzielającej kolonię od reszty świata nie zakończyło jednak problemów Myrtany - rozpoczął się wewnętrzny konflikt, z powodu którego łąda chwila rozgorzeje wojna domowa, a tej nikt nie zdoła powstrzymać.

Nikt, z wyjątkiem dzielnego bohatera, który właśnie został wskrzeszony. Jest słaby, zapomniiał niemal o wszystkim, czego nauczył się podczas poprzedniej wyprawy, ale wrócił i jest gotów, by natychmiast ruszyć w świat i by zbawić go po raz kolejny.

Witaj ponownie, Myrtano!

Po obejrzeniu wprowadzenia ładujemy w Myrtanie, dokładniej rzecz biorąc, w wieży maga, któremu zawdzięczamy powrót do świata żywych i możliwość rozglądnięcia się nieco po nowym Gothicu. Powiem szczerze, że zdziwiło mnie to, co zobaczyłem. Gra wykorzystuje ten sam engine, co część pierwsza, podobno nieco podrasowany i dobarawiany. Jednak jak na moje oko, otworzenie pod względem jakości nie różni się za bardzo od tego, co już widzieliśmy rok temu. Można się domyślić, że środowisko i modele są bogatsze w detale, bo zbrodnią byłoby przeszczerzyć na nowy grunt stary engine w stanie kompletnie nienaruszonym. Prawda jest jednak taka, że żadna z tych poprawek nie rzuciła mi się z miejsca w oczy. Inna sprawa, że po roku trudno było oczekiwać różnic pokroju Doom 2 vs. Doom 3 czy Wolfenstein vs. RTCW.



jaki ukazano w poprzedniku, a to już nie w kij dmuchał, panie i panowie!

Wróćmy jednak jeszcze na chwilę do oprawy. Znacznego postępu w przypadku modeli nie stwierdziłem - są równie kanciaste, jak były i zachowały pewną denerwującą cechę - broń, która zwisa u pasa siedzącej postaci, znika w ławce. Niby drobiazg, ale niestety widoczny. Podobnie jak i większe problemy z wykrywaniem kolizji, czego skrajnym przykładem może być to, że jedną z maszkar udało mi się podczas starcia niemal kompletnie wepchnąć w drzewo.

Muszę jednak przyznać, że bardzo podobają mi się modele orków, których wygląd naprawdę nie zachęca, by nawiązać z nimi przyjaźń ani nawet podejść na bliżej niż dziesięć metrów. Generalnie ludzie i potwory (a tych jest sporo) są, podobnie jak poprzednio, bardzo udane nawet mimo wspomnianej kanciastości.

Pozostał niestety drażniący sposób poruszania się głównego bohatera, z nienaturalnymi skokami przywodzącymi na myśl bieg przez plotki oraz skręcaniem analogicznym do jazdy na jednoślądzie. (Przy okazji - polecam wizytę na oficjalnej stronie gry <http://www.piranha-bytes.com> w dziale Making Of, gdzie można poczytać, jak powstawały np. obiekty w grze - nic odkrywczego, ale niektórych może zaciekawić to, jak od podstawki przebiegał proces tworzenia Gothica.)

Ogólnie rzecz biorąc, oprawa wizualna jest wciąż na poziomie nieodbiegającym od standardów, a nawet z przeblaskami geniuszu (te zjawiska atmosferyczne...) i jak na wiek engine'u, w dodatku autorskiego - trzyma się doprawdy imponująco.

Co słyszać?

W sferze muzyki trudno byłoby dokonać rewolucji, chyba że ktoś próbowałby wstawić tu techno. Na szczęście eksperymenty pozostawiono naukowcom i w Gothicu usłyszymy typową dla cRPG, a momentami pompacyjną, choć czasem kojącą muzykę symfoniczną. Ta z menu głównego mogłaby z powodzeniem okraszyć niejedną hollywoodzką superprodukcję, niekoniecznie nurtu fantasy - i z pewnością przypadnie do gustu każdemu, kto z muzyką ma kontakt nie tylko na dyskotekach czy w eMpyV. Udźwiękowienie to zdecydowanie mocna strona gry i nie ma się czego cześcić. O głosach



Ponoć ważne, na ile wygląda, a nie - ile ma...

Nie oznacza to jednak wcale, że Gothic II jest miernie prezentującym się anachronizmem. Oczywiście skrzyżowawszy ostrzą z Unreal Tournament 2003 czy NOLF 2, odpada w przedbiegach, mimo to w ramach gatunku nadal pozostaje w ścisłej czołówce.

Renderowane przez engine landszafty oczarowują, zwłaszcza połączone z ulepszonymi efektami nieba oraz pogody. Naprawdę można się zagapić na galopujące po niebie chmury, rozkręcającą się z małego deszczu ku ulewie czy pojawiające się na czerniejącym nieboskronie gwiazdy. Gothic to - bez dwóch zdań - najlepiej pod tym względem wykonany erpeg.

A skoro realizm świata przedstawionego jest bardzo wysoko na liście roleplayowych priorytetów, to i notowania gry w obrębie gatunku są wysokie. Tak potrzebne w przypadku książek oraz gier fantasy zawieszenie niewiary przychodzi tu bez trudu i to jest największe osiągnięcie developerów z Piranha Bytes. Warto dodać, tak na marginesie, że świat GII ma być około pięciokrotnie większy od tego,



wolałbym się nie wypowiadać, bo szczerze wątpię, by kogos interesowały te z wersji niemieckiej. :)

Jak za starych, dobrych czasów...

To, co Anglosasi nazywają gameplayem, pozostało niezmiennie w stosunku do części pierwszej. Gra się dokładnie tak samo jak poprzednio. Obsługa gry, w tym sposób prowadzenia rozmów i walki czy dokonywanie zakupów, jest właściwie identyczna. W związku z tym grywalność pozostała równie wysoka, może właśnie dzięki temu, że zmian nie ma tu wiele. Ci, którzy bali się rewolucji albo skomplikowania gry, przepchnięcia jej bardziej w stronę RPG, mogą spać spokojnie - ich obawy były bezpodstawne, a gra pozostała w pełni sobą.

Gothic II

Producent: JoWood

Master Of Orion 3

■ Pastor Wielebny

Wydany w 1993 roku Master Of Orion to gra dziś już klasyczna, jedna z najważniejszych - w historii kosmicznych strategii - obejmujących swoim zasięgiem całe układy gwiazdne. Ta ogromna skala, w jakiej toczyła się akcja w oryginalnym MOO, była jedną z największych zalet gry i ją przede wszystkim pragną odtworzyć w Master Of Orion 3 programiści ze studia Quicksilver. A poza tym, mają jeszcze multum innych pomysłów...

Ambicje zespołu pracującego nad trzecią częścią MOO łatwo zrozumieć. Wśród członków ekipy jest Alan Emrich, jeden z trzech projektantów odpowiedzialnych za oryginalną wersję gry. Podejrzewam, że jest to dla niego projekt życia, poświęca mu więc całą swoją twórczą wyobraźnię i energię.

Rozległe obszary kosmosu

Beta, z którą miałem przyjemność się zapoznać, sprawia wrażenie godnej następczyni kultowej gry. Tak jak w pierwszej części Master Of Orion, tak i tutaj pierwszy kontakt z grą może onieśmielać, wywoływać w graczach poczucie zagubienia. Stajesz bowiem na czele jednej, wybranej z kilkunastu możliwych, kosmicznej nacji i masz wpływ praktycznie na każdy istotny element jej rozwoju i funkcjonowania. Autorzy gry zadbałi, by tych elementów było jak najwięcej.

Najważniejsze obszary, jakimi będziesz się zajmował, to nauka, gospodarka, dyplomacja i militaria (wojsko i szpiegostwo). W wielu grach pojawiają się te elementy, często nawet równocześnie, jednak żadna wcześniejsza produkcja nie pozwalała graczom na tak złożoną i wieloraką ingerencję w te obszary funkcjonowania cywilizacji.

Weźmy na przykład dyplomację. Relacje między twoją nacją a innymi cywilizacjami mogą przyjmować kilkanaście różnych form - od pełnej, pokojowej współpracy, aż po stan totalnej wojny. Z inicjatywą zmiany tych stosunków możesz występować sam (określając przy tym dodatkowe warunki, np. zawarcia pokoju), często robi to również komputer. Rozgrywki dyplomatyczne możesz prowadzić bezpośrednio między twoją a innymi cywilizacjami. Możesz też przenieść je do galaktycznego parlamentu (Orion Senate), gdzie w wyniku twojej inicjatywy ustawodawczej, przy odpowiednim rozkładzie głosów, możesz np. doprowadzić do obłożenia wrogiej nacji embargiem ekonomicznym.

Niezależnie od tego, jaką drogę wybierzesz dla swojej nacji w celu zdobycia przez nią dominującej pozycji, masz do wyboru bardzo dużo opcji i możliwości. Ogarnięcie tego wszystkiego nie byłoby możliwe, gdyby nie umiejętnie skonstruowany interfejs. Do każdej informacji dotrzeć można praktycznie po jednym lub dwóch kliknięciach i to niezależnie od miejsca, w którym się aktualnie znajdujesz; ponadto interfejs jest intuicyjny i po pierwszym rzucie oka na ekran zazwyczaj wiesz, na co kliknąć i po co.

Sztuczna inteligencja pomaga

Do zwiększenia poziomu złożoności gry przyczynia się również to, że możesz - jeśli chcesz - zajmować się zagadnieniami niewiele znaczącymi w skali całego imperium, np. rodzajem fabryki uruchamianej w jakiejś niewielkiej kolonii, na nieistotnej planecie w układzie słonecznym znajdującym się z dala od głównych galaktycznych szlaków. Możesz, ale nie musisz, bowiem podczas gry bardzo mocno wspiera cię sztuczna inteligencja komputera, który standardowo zajmuje się takimi blachostkami, jak rozwój poszczególnych kolonii czy nawet eksploracja kosmosu. Całe imperium może właściwie rozwijać się bez twojej pomocy, może rosnąć bez twojego udziału, przy czym raczej nie powinien być zawiadziony decyzjami podejmowanymi przez sztuczną inteligencję, gdyż jest ona naprawdę efektywna i elastyczna.

Niestety w wersji beta znalazła się bardzo wczesna wersja kodu



odpowiadającego za kosmiczne bitwy, dlatego też niewiele można powiedzieć o tym aspekcie rozgrywki - a przecież będzie on jednym z najistotniejszych elementów finalnego produktu. Nie wiadomo też, jak działa multiplayer (bardzo popularny przy drugiej części gry), brakowało również niektórych animacji i wielu detali z oprawy audiowizualnej.

Tym niemniej w chwili obecnej jest to jedna z najambitniejszych strategii znajdujących się w produkcji, zachowująca grywalność wcześniejszych edycji gry, jednocześnie zaś rozwijająca i pogłębiająca chyba wszystkie ich elementy. MOO3 na pewno przeznaczony jest dla graczy wymagających - sam zresztą też wymaga od użytkownika wiele uwagi i skupienia - a ponieważ gracze ci dawno nie otrzymali nic ciekawego, może to być duży przebój!

1 Master of Orion 3

■ Producent: Quicksilver

www.cenega.pl

Nowa strona internetowa Cenegi:

- katalog wszystkich produktów
- newsy, informacje, zapowiedzi
- pliki, patche, dema, dodatki
- linki do oficjalnych stron o grach
- sklep internetowy
- konkursy, nagrody, atrakcje



Zapraszamy do sklepu internetowego:

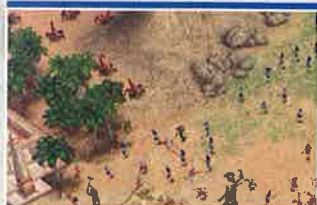
www.sklep.cenega.pl

• oferta, przedsprzedaż, promocje i akcje specjalne

GAME WALKER

W tym numerze wszystkie gry komentuje jeden człowiek (zgadnijcie kto...) i patrzy na nie tak subiektywnie jak tylko można. Zatem niejednokrotnie opinie te i oceny mają niewiele wspólnego z tym, co napisali autorzy recenzji na temat poszczególnych tytułów.

Ale dzięki temu macie pełniejszy obraz danej gry...



► Age of Mythology

► **Gatunek:** RTS **Ocena:** 8 **Wymagania:** P450, 64 MB RAM (128 dla XP), Win 98/XP/2000/ME, akcelerator: 16 MB
Główna zaleta: nie ma głównej zalety, ale jest parę fajnych pomysłów
Największa wada: brak świeżości



W skrócie:

Age of... - co jeszcze można wymyślić? Hm, a może tym razem wykorzystamy mitologię rozmaitych narodów? Dobry pomysł, panowie, do roboty! Tak zapewne wyglądała burza mózgów w Ensemble Studios. A efekt? Cóż, gdybym powiedział, że to zła gra, spaliłby mnie grom z jasnego nieba. Ludzie z tej firmy nie schodzą bowiem poniżej naprawdę wysokiego poziomu. Tym niemniej choć przeniesiona w 3D i okraszona bogami, herosami (i to nie tylko greckimi, ale egipskimi oraz skandynawskimi), gra nie budzi specjalnych emocji. I owszem, gra się przyjemnie... Ale gdyby zrobiono ją w grafice 2D, to wyglądałaby jak mission pack do AoE.



► Civilization 3 PL

► **Gatunek:** strategia turowa/sim **Ocena:** 7 (polonizacja) **Wymagania:** PII 300 MHz, 32 MB, CD-ROM x4, Windows 9x/Me/XP, DirectX 8.0a, akcelerator
Główna zaleta: jest po polsku, całkiem niezłe zlokalizowana i do tego upatchowana **Największa wada:** brak bajerków - i szczegółowej instrukcji



W skrócie:

Hm, polonizacja na standardowym CD-Projektowym poziomie. Co oznacza, że choć na kolana nie powała, to wad uprzykrzających życie i grę nie zawiera. I owszem, są czasem babolki - a to font tak sobie dobrany, a to teksty nie mieszczą się w standardowych ramach... ale można to przelknąć. Nieco trudniej przeżyć niezbyt obszerną polską instrukcją dołączoną do gry. Co jak co, w takiej grze oooobszerna instrukcja to podstawa i na niej oszczędzać nie wolno. A propos oszczędności: dystrybutorzy troszkę nas rozbezwali i człowiek oczekuje, że w pudełku - obok gry i instrukcji - znajdzie jakieś gadżety, bajerki, cokolwiek. Tym razem znajdziecie tam tylko troszkę powietrza. :)



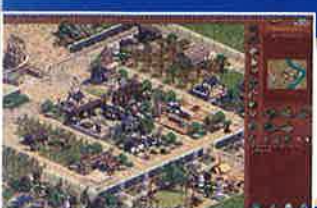
► Deadly Dozen 2: Pacific Theater

► **Gatunek:** FPS **Ocena:** 8 **Wymagania:** PII 450, 128 MB RAM, Win 95/98/XP, DirectX 8.0, akcelerator: 32 MB **Główna zaleta:** klimat
Największa wada: AI na pewno można jeszcze podkręcić



W skrócie:

No proszę, niskobudżetowa gra, która rzuciła rękawicę Medal of Honor... i urwała mistrzowi parę punktów przy wymiarze piłek. Odwaga godna pochwały. Sama gra też - mamy oto 12 straceńców w cyklu 20 misji na Pacyfiku (realia II wojny światowej). Nie dość, że ładnie to wygląda (i brzmi), to jeszcze możemy wydawać rozkazy członkom drużyny, dobierać ludzi odpowiednio do zadań itp., itd. Jestem pod wrażeniem. I gdyby tylko Japończycy strzelali nieco mniej celnie, a nasi ludzie czasem nie zachowywali się jak dzieci we mgle, zaś komandosi, to byłoby już całkiem pięknie. Choć i tak jest bardzo, bardzo ładnie.



► Emperor: Rise Of The Middle Kingdom

► **Gatunek:** RTS **Ocena:** 7 **Wymagania:** PII 400, 64 MB RAM, Win 98/ME/2000/XP
Główna zaleta: orientalny klimat
Największa wada: wtórność



W skrócie:

Graliście w AoE? Ciągłe wam mało? A do tego lubicie dealekowschodnią muzykę? To sięgnijcie po tę grę. Cały problem z Emperorem polega na tym, że producenci uznali, iż samo osadzenie akcji w bardzo egzotycznym dla Europejczyka/Amerikanina miejscu wystarczy, by ten z czerwonymi zębami uszami pogryzł się w rozgrywece. Ja, co prawda, poczerwieniałem - ale z lekkiej irytacji. Bo nie lubię, jak wciśnięta mi się odgrzewane zarcie - nawet jeśli to jest chińszczyzna, którą uwielbiam. Pytam się zatem: a gdzie coś od siebie, a gdzie jakaś oryginalność? Jak dla mnie: 6+. Z czego dla gry 6, a plusik dodaję za fajne i klimatyczne tematy muzyczne w formie mp3.



► FIFA 2003

► **Gatunek:** sportowa **Ocena:** 9 i znak jakości
Wymagania: P 350, 64MB RAM, 4xCD, WIN 98/2000/ME/XP **Główna zaleta:** inna niż poprzednia, i do tego lepsza! **Największa wada:** kilka baboli jest, ale żaden nie jest wielki



W skrócie:

Spodziewałem się znowu usłyszeć złorzeczenia Elda... a tu proszę: podoba mi się! Bo inna niż wszystkie poprzednie, bo inaczej się gra, bo to i tamto. Ja, jako profan, wprawdzie nie widziałem w grze tych subtelności, które dostrzega Eld, ale potwierdzam, że FIFA 2003 wygląda naprawdę rewelacyjnie, chodzi szybko nawet na niezbyt napekowanym sprzęcie, ma świetny dźwięk... i zupełnie nie pasującą do całości muzykę.



► FILA World Tour Tennis

► **Gatunek:** sportowa **Ocena:** 5
Wymagania: Pentium III 600 MHz, 128 MB RAM, akcelerator **Główna zaleta:** można w to pograć bez wstępu **Największa wada:** ...ale nie za długo



W skrócie:

lū tam. Kolejny tenis. Wygląda co najwyżej przyzwyczajenie (a przy takich wymaganiach powinno być co najmniej "ładnie"). Do tego nie wnosi nic nowego, a poziom trudności (tzn. inteligencji AI graczy przy siatce) jest nie więcej niż średni. Powiem tak: jak na grę sponsorowaną przez koleżanę producenta akcesoriów sportowych, FILA wypada sympatycznie. Natomiast jako symulator tenisa - stanowczo nie budzi pożądania. Pograć można, ale czy dla 2-3-4 godzin spędzonych przed monitorem warto kupować grę? Coś takiego powinni dodawać za friko przy zakupie PRAWDZIWY gry sportowej czy choćby CD-ROM-u.



Project Nomads

► **Gatunek:** TPP/akcja/licho wie, co jeszcze :)
Ocena: 7 **Wymagania:** P III 500 MHz, 64 MB RAM, akcelerator: 32 MB **Główna zaleta:** laaadna! **Największa wada:** za dużo grzybów w barszczu?



W skrócie:

Dość zwalniająca mieszanka gry TPP (w klimatach MDK), siekaniny, przygodówki, miejscami nawet cRPG (symbolicznie raczej). Wszystko zaś okraszone naprawdę ładną grafiką. Po pierwszym kwadransie byłem zachwycony. Po paru godzinach zacząłem kłąć. Autorzy bowiem sami do końca nie wiedzieli, "co ja robię, dokąd ję", toteż zapędzili się w ślepy róg. I jak na grę akcji jest to zbyt statyczne, jak na przygodówkę - za linowe i za wiele elementów akcji zawiera, jak na cRPG - zbyt trywialne. Do tego pokręcone sterowanie. Myślę, że 6 to w sam raz. Miał być cud, a wyszedł "en-topf", czyli typowe niemieckie danie: wszystko w jednym. Pożywne, ale ciężkostrawne i bez finezji.



Ring 2

► **Gatunek:** przygodówka **Ocena:** 7+
Wymagania: P II 350 MHz, 128 MB RAM, akcelerator **Główna zaleta:** trudna, skomplikowana, ponura, klimatyczna
Największa wada: interakcja z otoczeniem



W skrócie:

Dość mroczna - dosłownie - przygodówka, utrzymana w posępnych wagnerowskich (Zmierzch Bogów) klimatach, bazująca na nordyckiej mitologii. Zdecydowanie nie dla tych, co na liście swoich priorytetów mają prostą fabułę i szybką akcję. Ale jeśli oczekujesz dekadencji, trudnych zagadek, mroku i oddechu Odyna na karku, to jak znalazł. Przygodówkom mogą wiele wybaczyć, ale nie lubię, gdy: a) trzeba się w nich wykazać zręcznością, b) sterowanie bohaterem nie jest proste, c) wyraźnie widać, że bohater i tło były tworzone oddzielnie i rzadko kiedy stanowią spójną całość. W estety Ring 2 ma na sumieniu wszystkie te grzechy. Rozgrzeszenie dostaje, ale traci za to 2 punkty. Zatem dla mnie: 6, 6+.



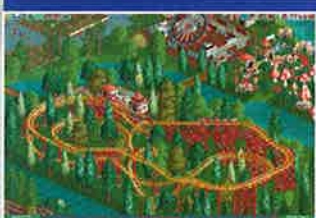
Robin Hood: The Legend Of Sherwood

► **Gatunek:** RT Tactics **Ocena:** 9
Wymagania: P II 233, 64 MB RAM, WIN 98/ME/2000/XP **Główna zaleta:** grywalność
Największa wada: Commandosi byli pierwsi



W skrócie:

Powiem to samo, co przy opisie dema: wziąć zasady Commandosów, przenieść akcję we wcześnie średniowiecze, zamiast anonimowych żołnierzy dać postaci znane chyba każdemu chłopakowi, dła tego dorzucić ładną grafikę i nieśną muzykę. I otrzymamy właśnie tę grę. Co tu dużo gadać: dla fanów Commandosów jazda obowiązkowa, dla zwolenników hack&slash od biedy też, fani gier RPG również tu coś znajdą, amatorzy strategii też nie powinni narzekać. Fani FPP mogą się wypchać. :) A tak serio - fajna gra, choć wymaga, by posiedzieć nad nią niejedną wieczór. A że w zimie wieczory zaczynają się bardzo wcześnie - polecam oburącz i z przytupem!



Rollercoaster Tycoon 2

► **Gatunek:** tycoon **Ocena:** 8
Wymagania: P II 300 MHz, 64 MB RAM, karta graficzna 2 MB **Główna zaleta:** grywalność
Największa wada: grafika i wtórność



W skrócie:

Autor recenzji bardzo się podnieca ową gierką, wychwalając grywalność. No cóż, widać nie należało do fanów tycoonów umiejscowionych w parkach rozrywki, bo poziwiewałem sobie regularnie, usiłując odnaleźć ową grywalność. Bez specjalnego powodzenia. Za to bez problemu znalazłem podobieństwa do pierwszej części tej gry, tyle że o ile gra RT leciutko trąciła myślą, to oprawa RT2, wyglądająca praktycznie tak samo, wali naftaliną na kilometr. Trudno mi też odzukać jakieś nowe pomysły, rozwiązania, zagrywki. Wszystko bowiem już było - po wielekroć. I to często w lepszym wykonaniu. Dla mnie 6, a i to raczej z sentymentu do pradawnego Theme Park.



Skoki Narciarskie 2003: Polski Orzeł

► **Gatunek:** sportowa **Ocena:** 4
Wymagania: C333, 64 MB RAM, Win 9x/00/XP, akcelerator **Główna zaleta:** Malyś i encyklopedia skoków
Największa wada: cała reszta



W skrócie:

Rozmachi ludzie czasami piszą o CDA, że "komercja, nestawiacie się tylko na kasę" itd. W porządku, macie prawo. Ale jeśli chcecie zobaczyć, jak wygląda prawdziwa komercja, jak się do kasę z nabywcą i jak się zagrywa "pod publiczkę", to kupcie sobie tę grę. Dla mnie - komercja w stanie czystym, począwszy od kiczowatego i nacjonalistycznego wręcz tytułu. A dalej jest nie lepiej. Jedyne, co można pochwalić w owej grze, to ładnie zrobiona część edukacyjna (Encyklopedia skoków). Reszta to kicz i żenada w stanie czystym. Kto nie wierzy, może polecieć do kiosku i przekonać się na własnej skórze i kieszeni. Ale pamiętajcie: ostrzegaliśmy!



US Special Forces: Team Factor (v1.2)

► **Gatunek:** FPS **Ocena:** 3 **Wymagania:** P III 650 MHz, 128 MB RAM, DirectX 8.1, Win 98/ME/00/XP, akcelerator: 16 MB **Główna zaleta:** jest kilka zalet, ale żadna specjalnie wielka
Największa wada: wszystkie wady gry są ogromne, trudno wybrać największą



W skrócie:

Miało być coś w klimatach UT i CounterStrike'a. A co wyszło? Oj, musiałbym użyć brzydkiego słowa rymującego się z "równo". Zaczniemy od tego, że gra - aby działała choć jako tako - wymaga upachowania. Po drugie, sieciółka, w którą prawie nikt nie gra w sieci, a w trybie single boty porażają głupotą - o, tego było kto by nie wymyślił. Po trzecie, grafika, która różniłaby się od twórców gry Pyl. Mocna rzecz. Mam mówić dalej? Mogę, ale ileż można kopć kogoś, kto i tak już wyje o litość? Może więc powiem, że jest spory wybór giwerk i niektóre plansze są całkiem miłe. Ale czy to cokolwiek zmienia? Trójeczka to i tak 1 punkt za dużo.



Uplink

► **Gatunek:** hakerska **Ocena:** 8
Wymagania: P 300 MHz, 32 MB RAM, 1,2 GB HDD **Główna zaleta:** wciągaaaaaaaga!
Największa wada: można to kupić tylko via Net



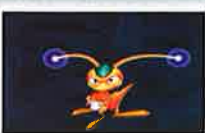
W skrócie:

Demo gry, stworzonej dosłownie w garażu, a symulującej działalność hakera, wywołało żywą reakcję czytelników CDA. Sama gra zapewne zachwyci tych, co to mierzą o hakowaniu Pentagonu - a nie przeszkadza im siemiężna grafika i symboliczna oprawa dźwiękowa. Ale w końcu hakowanie firewalli nie wymaga grafiki 3D. Niestety mam przykrą wiadomość: grę można nabyć tylko poprzez zakupienie jej w Internecie. Ale może jakiś dystrybutor polakami się na jej sprowadzenie do Polski i lokalizację?



Zapper

► **Gatunek:** arcade **Ocena:** 8 **Wymagania:** P III 450, 32 MB RAM (64 dla WinXP), Win98/ME/2000/XP, akcelerator **Główna zaleta:** luzik i grywalność **Największa wada:** za szybko się kończy, nieco niewygodne sterowanie



W skrócie:

Nie powiem wam o samej grze, powiem wam coś o demie. Gdy wpadło mi w ręce, typanie na nie ciężko, bo oto 120 MB z około 520 przeznaczonych na dema (na Cover CD) mam zmarnować na takie "coś"? Jakaś głupia zręcznościówka? Mowię nie ma. No ale dla spokoju sumienia zaistniał problem... i po godzinie, gdy już przeszedłem oba etapy, bez najmniejszego wahania dopisałem demo do zawartości Cover CD. Grzechem byłoby odpuścić tak fajną, wciągającą i zabawną grę. I z tych samych powodów polecam wam pełną wersję. Nawet mimo tego, że wprawny gracz ukończy ją przez wielokrotnie, a sterowanie tytułowym Zapperem nieco odbiega od powszechnie przyjętego. Lecz cóż z tego, skoro sama gra to radość w stanie czystym. Polecam do rodzinnego grania.

HURTOWNIA

Największa hurtownia oprogramowania
zaopatrujemy całość internetowe,
telegrafii, grania, sklepy komputerowe

PLAY.COM.PL
CENTRUM WYSYŁKOWE - to dział
dedykowany dla graczy i programistów.
Zajmujemy się sprzedażą detaliczną gier i
programów. Mamy najatrakcyjniejszą ofertę na
rynku. Nasza reklama zawsze w K. Świat GRY
nr. 7: ACTION PLUS str. 7 i CD ACTION

PLAY
CENTRUM
WYSYŁKOWE

Gry wysyłamy w dniu zamówienia
Termin dostarczenia 3-5 dni roboczych
Doręczenie w 24 godziny - 20zł
Płatność przy odbiorze przesyłki
Ceny zawierają podatek vat

110%
GWARANCJA
NAJNIŻSZYCH
CEN

INTERNET

www.PLAY.com.pl
<http://www.PLAY.com.pl>

- Kupuj Najtaniej!
- Pełen Asortyment
- Promocje

PROMOCJE

1. STUNT 1P (PL) GRATIS
2. CARMAGE-BOOK 2 GRATIS
3. POKROWIEC NA 24CD

REGULAMIN PROMOCJI PRZECIŻYTA
Promocja nr 1-3 dotyczy każdego zamówienia. Wybrać jedną z dwóch gier. Gracze 1 i 2 otrzymają po jednej grze. Zamówienie musi być wykonane przed 31.03.2003. Zamówienie za: więcej niż 24zł zostanie rozliczone na 24CD. Istotne: dostawa darmowa przesyłką. Wybrać należy do Ciebie.

ZAMÓWIENIA

PLAY.com.pl
CENTRUM WYSYŁKOWE

TEL 0 (prek) 22 832 54 30
TEL 0 (prek) 22 832 54 32
TEL 0 (prek) 22 833 30 56
FAX 0 (prek) 22 833 30 61
HURT 0 (prek) 22 832 54 31
SMS +48 604 100 500

www.play.com.pl
play@play.com.pl
SKLEP - WARSZAWA 01-662
ul. Polocka 14 paw. 3

PROMOCJE

HEROES OF MIGHT & MAGIC COMPLETE
Pakiet (4CD)
Heroes M.M. III (PL)
Shadow of Death (PL)
Armageddon's Blade (PL)

NEVERWINTER NIGHTS
109zł

FALLY CH. EXTREME
19zł

WARCRAFT 3
85zł

SKONI 2003
15zł

FIFA 2003
118zł

BALDUR'S GATE 1
24zł

NOWOŚCI

HEGEMONIA
Gra strategiczna. Jako dowódca floty, odpiesz najeźdźców, odkryjaj i zdobywaj galaktykę, pływaj po kosmosie, buduj flotę, odkrywaj planety, zarządzaj zasobami i decyduj o kierunku rozwoju całej galaktyki.

BOB BUDOWNICZY Damy radę?
Bob wraz z przyjaciółmi zaprasza Cię do wspólnej zabawy. Najmniejszą trudność w grze to rozwiązywanie problemów, ułożenie puzzli, zmiana kolorów elementów. PREMIERA 5.12.2002

SYBERIA
58zł

MODI & NANNA
44zł

WŁADCA PIERŚCIENI
62zł

SNAPPER
53zł

007 NIGHTFIRE
139zł

GRAND TOURING

Grand Touring to realistyczne wyścigi sportowych węgry samochodów turystycznych. Do dyspozycji dostaniemy osiem w pełni modyfikowalnych modeli samochodów, a wyścigi odbywają się na ośmiu trasach rajdowych, oraz czterech odcinkach spedyngowych.

- Najlepsze samochody
- Inteligentna przewidywalność
- Widok z wielu kamer
- 8 tras rajdowych
- Modyfikacje samochodu
- Różne warunki pogodowe

10zł

EUROFIGHTER TYPHOON
19zł

NISKA CENA

PASJANSE (PL)
10zł

FORD WYSCIGI
10zł

KURSI PRAWO JAZDY 2003 KAT.B
19zł

2 STEEL SOLDIERS
10zł

CONFLICT ZONE
10zł

KART CHALLENGE
10zł

GRAND PRIX RACING
10zł

COONAME OUTBREAK
10zł

SAMMY
10zł

MEGA HIT

Age of Mythology
149zł

Age of Mythology - to jedna z najlepszych strategii tego roku. Gra łączy się w czasochłonną, kiedy potrzebni Ci dumni herosi walczą przeciwko okrutnym potworom. W grze możesz używać swoich mocy, interaktywne w sprawy zwyciężonych ludzi. Twoim zadaniem jest tworzenie armii i plemion, które z biegiem czasu będą wzrastać w siłę, napędzane dogłębnie im technologią i wzmocnione oparte na zbieractwie i gromadzeniu ekonomie. Przechodząc do Age of Empires w wirtualnym. Seki duchów, dobrze animowanych jednostek, piękne efekty atmosferyczne oraz głośniwość przedstawiają przyrodę, podziwiasz ten świat w grze, napędzany miłymi i mrocznymi

EUROFIGHTER TYPHOON

Eurolighter Typhoon to lotnicza gra akcji. Gra zaprogramowana tak, jak sam samolot Eurolighter Typhoon - pilot ma walczyć z wrogiem, nie z własnym samolotem. Gra jest prosta w obsłudze i wciągająca. Pilot, żeby swoim pilotem nie się stało. Długo, żeby twierdzić, że nie są to tam, gdzie mogą zaskoczyć najbardziej dotkliwy odcinek. Pamiętaj, że jeśli ich stracisz, przegrasz całą wojnę! Walcz o kontrolę nad każdym wrogim pasem startowym i bronią.

19zł

AGE OF MYTHOLOGY

149zł

MORROWIND
85zł

HARRY POTTER I KOMNATA JAJECNICA
118zł

MEDAL OF HONOR SPEARHEAD
67zł



GATUNEK: **PLATFORMÓWKA**

Zapper

■ **CormaC**

Podczas gry w Zappera naszła mnie pewna refleksja. Przypomniały mi się zamierzchłe czasy 486 bez akceleratorów i „małych”, niewinnych konsolek pokroju SNESA. Wtedy nawet najodważniejsi wizjonerzy nie śmieli chyba sądzić, że kiedyś konsole poważnie zagrożą niezwykłemu - zdawałoby się - blaszakowi. Konsolowcy byli wtedy niejako „ubogimi krewnymi” podniecającymi się tym, że z niematem poślizgiem i stratą jakości konwertuje się na ich maszynki Doom czy Mortal Kombat 3. Niestety te jedynie słuszne czasy bezpowrotnie minęły i teraz dla PeCetowej zręcznościówki rekomendacją jest to, że przeniesiono ją z konsoli...

Niedawno z niemąłą przyjemnością zrecenzowałem świetnego Taza, a PeCetowcy mogą się już cieszyć kolejną przebojową zręcznościówką, która mnie osobiście przypadła do gustu jeszcze bardziej niż perypetie diabła tasmańskiego. Pewnie dlatego, że jest do bólu klasyczna i czuć od niej specyficznym urokiem dawnych czasów.

Coś się ruszyło...

Gdy tylko rozpocząłem pierwszy etap gry, przed oczami jako żywo stanął mi Król Rayman Pierwszy, a właściwie Drugi - bo to sequel słynnej platformówki i rozłożył wszystkich na łopatki. (Przy okazji - czy dobrze pamiętam, że Rayman przywędrował z wyprzedzającej własną epokę, lecz niedoconej i żywej już tylko w „podziemiu” konsoli Atari Jaguar?) Nareszcie pojawił się na blaszaki godny następcą tego niemłodego już tytułu. Mogę z całym przekonaniem stwierdzić, że Zapper oczaruje wszystkich ortodoksyjnych fanów platformówek, którzy niekoniecznie zachwyceni byli lekko udiwnioną formułą Taz Wanted. Tutaj

po prostu trzeba brnąć przed siebie, jak to za starych dobrych czasów bywało.

O anomaliach przyrodniczych...

Naszym bohaterem jest przerośnięty pasikonik (zemsta Czarnobyła?) przez naturę obdarowany umiejętnością wytworzenia za pomocą czułek wyładowań elektrycznych (tak, to na pewno zemsta Czarnobyła). Posłużą mu one do otwierania, a właściwie odsyłania w niebyt skrzyń oraz obrony przed stworzeniami,



które ewidentnie nie lubią koników polnych. Zadanie Zappera to uwolnienie

młodsze braci, Zippera, którego porwała straszliwa wrona, gdy sterczał za oknem w charakterze... anteny telewizyjnej! (Dzieci, nie róbcie tego w domu!)

No nie powiem, aby scenarzysta skierował ogrom mocy twórczych, by zbudować nastrój tego wielkiego rodzinnego dramatu. Przyznam szczerze i bez bicia, że pochłonięty wirem, a właściwie tornadem zabawy, błyskawicznie zapomniałem o fabule i jakimś nadrzędnym celu wędrówki bohatera. A skoncentrowałem się na tym, co widać, czyli niebieskich i żółtych kuleczkach, a może właściwie sferach, które powinien zbierać Zapper, oraz jajkach stanowiących tu bezwzględny priorytet.

I o kuleczkach

Czym różnią się kuleczki niebieskie od tych żółtych? Te drugie poświęć zawdzięczają uwięzionym w ich wnętrzu świetlikom. Powinno się je rozbić w odpowiedniej kolejności, co nie zawsze jest tak proste, jak mogłoby się wydawać - na planszy ich rozkład bywa zaiste wredny, a gdy jeszcze coś nas goni albo gruntu się pod Zapperem zapada, naprawdę trudno myśleć o





skakaniu w odpowiednie miejsce. Wysiłek mimo wszystko się opłaca, bo wdzięczne owady podążają za własnym zbawcą i otworzą mu drogę do ukrytych miejsc, gdzie zdobyć można różne ciekawe rzeczy (w tym więcej kuleczek). Jeśli zbierzemy komplet kulek z planszy, co wiąże się z odkryciem wszystkich utajonych przejść, to po jej ukończeniu przeniesieni zostaniemy do etapu bonusowego. Warto jednak zaznaczyć, że można grę ukończyć, nawet specjalnie nie zwracając sobie głowy zbieraniem fantów - wystarczy przebrnąć przez kolejne etapy i na końcu rozprawić się z wrednym ptaszykiem.

Nie sposób się nudzić

Skoro jesteśmy przy etapach, warto na moment się zatrzymać i rozejrzeć. Są one... typowo platformówkowe, prostsze niż te w Tazie, bo w sumie nie wymagają kombinowania. No może poza jedną z końcowych plansz, gdzie trzeba przestawiać lustra i zmieniać kierunki laserów (chyba była kiedyś, bodaj za panowania 8-bitowców, taka gierka z laserami i lusterkami w roli głównej...). Na pozostałych levelach wszystko jest proste i jasne - dotrzeć do końca, nie pominąć żadnego jajka (kulki są, jak już wspominałem, fakultatywne). Ta gra to kolejny z miliona dowodów na to, że najprostsze rzeczy bywają najbardziej trafione.

Wróćmy jednak do tematu - zanim na całego włączy się u mnie skłonność do gawędziarstwa. Etapy, a jest ich 18, zróżnicowane są chyba do granic możliwości. Dzięki temu przez grę idzie się bez cienia znudzenia, nawet jeśli jest totalnie liniowa. Trafia się nawet taki, który zrywa ze standardowo serwowaną przez grę koncepcją rozgrywki i zmienia widok na TPP, a samego Zappera rzuca do rury, w której płynie przed siebie, unikając przeszkód i zbierając błyskotki. Generalnie niemal każda

bohatera jest nielimitowana (po każdym dwudziestu po prostu zaczyna się on od nowa aktualny etap), nie wiem, czy uratowałbym Zappera. Sterowanie to drugi, po zbytnim uproszczeniu i skróceniu gry, zarzut pod jej adresem. Drugi i ostatni, warto nadmienić.

Kolorowe kredki

Domeną platformówek zawsze była oprawa graficzna. Ta Zappera, przynajmniej moim zdaniem, zasługuje na burzę oklasków, i to na stojąco. Ja wiem, że może na konsolach takich gier jest od zatrząsienia i na ich właścicieli coś takiego



już wrażenia od dawna nie robi, ale PeCetowcy zdecydowanie zbyt rzadko mogą czegoś z tej mnogości uszczknąć. Mnie zachwycił efekt świetlny, jaki towarzyszy planszom... z napisem Loading. Czasem miałem wręcz wrażenie, że te ekrany są w grze tylko po to, aby gracze mogli podziwiać te cudnej urody błyskawice. :) Przez całą grę towarzyszą nam powodzie pastelowych barw oraz zabawne i

bardzo dobrze animowane postacie. Produkcja jest po prostu śliczna i może była to jedna z tych cech, które zmusiły mnie, bym pokonał niezbyt fortune sterowanie i zaliczył wszystkie etapy po kolei. (Choć przyznam, że na odkrycie wszystkich sekretów nie starczyło mi już cierpliwości.)

And the winner is...

Zamiast pisać, że „ze względu na niebywałą grywalność, wspaniałą grafikę i fakt, że gra wpasowała się w niszę na PeCetach Zapper jest ze wszech miar godny polecenia itp., itd.” wystawię grze inną rekomendację. Otóż Smuggler, którego - jak sam się przyznał - platformówki jakoś nie fascynują,

przeszedł demo Zappera w całości i podobno nawet czerpał z tego przyjemność.

(Powiedz coś o życiu prywatnym i zaraz to rozpalają :) - Smg.)

Jeśli sięgniemy pamięcią wstecz, zauważymy, że umiejętność przyciągania graczy - na co dzień siedzących w innych poletkach - jest cechą gier wielkich. Wystarczy przytoczyć tu tytuły Diablo czy Warcraft. Nie upadłem - rzecz jasna - na głowę i nie zamierzam stawiać Zappera na piedestale z klasykami klasyków ani nazywać go kamieniem milowym. Gra jest odważna, za krótka i ma denerwujące sterowanie, ale mimo to działa hipnotyzująco i czaruje oprawą. Warto spojrzeć choćby na demko.



12/2002



kraina ma jakieś smaczki (np. charakterystyczni wrogowie), które mniej lub bardziej wpływają na rozgrywkę, a zawsze ją ubarwiają.

...bo gra była za krótka

Etapy mają jednak pewną wadę - przejście przez nie zahartowanemu w bojach graczowi nie nastręczy absolutnie żadnych trudności, chyba że uprze się, by odwdziżyć każdy ukryty zakamarek. Zapper to zabawa prześwietna, ale niestety na jeden zaledwie dzień - no, góra dwa. Przez Story Mode przeszedłem jak nóż przez masło, nie wytyżając się specjalnie nawet w finałowym spotkaniu z opierzonym porywaczem Zappera.

O jeden most za daleko

Jeśli już wystąpiły jakieś frustracje, wynikały one nie tyle z poziomu trudności, co sterowania, do którego trudno mi się było przyzwyczaić. Każde wciśnięcie klawisza kierunku powodowało, że Zapper przeskakiwał na sąsiedni kwadrat, przy czym do wykonania dłuższego susa służył oddzielny klawisz. Aż do samego końca nie mogłem się przestawić na to, że do obracania bohatera w miejscu służą osobne przyciski.

Jeśli na dodatek sytuacja się komplikowała, akcja przyspieszała i przychodziło mi opętańco kicać po zapadających się platformach, zbyt często jak na moje nerwy kończyło się to chaosem i wrzaskiem spadającego w bezdenną otchłań mojego zielonego alter ego. Gdyby nie to, że (w sumie) liczba żyć

8

Producent: Blitz Games ■ Dystrybutor: Infogrames

■ Internet: http://us.infogrames.com/games/zapper_pc_arcade/ ■ Wymagania: PIII 450, 32 MB RAM (64 dla WinXP), Win98/ME/2000/XP ■ Akcelerator: konieczny

■ że pojawiła się na PeCeta ■ staroszkolny klimat ■ bajeczna grafika ■ grywalna ■ lekkostrawna

■ zdecydowanie za krótka i za prosta ■ trudno przyzwyczaić się do sterowania



GATUNEK: **SPORTOWA/KOSZYKÓWKA**

Szary poranek w redakcji, „dzień jak co dzień”. Wszyscy zajęci, deszcz kapie za oknami i krople rozbi-
jają się o bruk wrocławskiego
rynku. Aż tu nagle, jak grom
z jasnego nieba na moim
biurku ląduje płyta z
NBA Live 2003. Znow
jest! Po długiej, po-
nadrocznej przerwie
wraca, by ponownie
powalić pecetowych
graczy efektywnością
i niepowtarzalnym
klimatem. Jej suk-
ces jest murowany
- również z racji tego,
że gra ta na pececie nie
ma jakiegokolwiek konku-
rencji.

■ Qn`ik

EA SPORTS™ NBA LIVE 2003

Wkracza na parkiet wśród blasków fleszy i reflektorów. Publiczność szaleje, a spiker zapowiada ją krzycząc uradowanym głosem: „eeeeeen-blii-eeej laaaajw!” Nie wiem jak reszta graczy, ale ja witam ją z otwartymi ramionami - niczym córę mar-
notrawną.

Yo, brotha!

Jeśli jesteś fanem NBA, nie masz innego wyjścia: MUSISZ kupić najnowsze dziecko z sekcji sportowej Electronic Arts. Gra jest kwintesencją tego, co w NBA najefektowniejsze. Już pierwsze chwile na parkiecie wiele mówią - w całej hali gasną światła, zawodnicy wychodzą w blasku reflektorów anonsowani przez nadpobudliwego spikera. Show znany doskonale wszystkim, którzy choć raz widzieli jakikolwiek mecz NBA.

Po chwili, zanim jeszcze zdążymy ułożyć palce na klawiaturze, następuje walka o piłkę. Akcja jest niezwykle szybka, wszystko dzieje się znacznie dynamiczniej niż podczas prawdziwych meczów. Teoretycznie nie pozwala to graczowi na chwilę wytchnienia i nudę. Po jakimś czasie może



się okazać, że atmosfera staje się tak gęsta, że ma się ochotę choćby na chwilę zatrzymać grę i odsapnąć. Na to nie ma w tego typu show miejsca. Czy to dobrze, czy źle - nie mnie to oceniać. Na pewno przypadnie to do gustu miłośnikom NBA, gdyż lepiej nie dało się oddać rozgrywek ich uko-
chanej ligi.

Jak przystało na porządną grę sportową, w tle prze-
cały czas do mikrofonu nawijają dwóch facetów - ko-
mentują każdy krok oraz zagranie zawodników. Nieco
kłóci się to z ideą przeniesienia gracza bezpośrednio
na parkiet (na którym o żadnym komentarzu - poza
gwiazdami i przekleństwami trenera - nie może być
mowy), ale za to doskonale oddaje realia transmisji
telewizyjnych.



NBA jam?

Starsi gracze pewnie pamiętają tę grę - była niezwykle ciekawa, choć z koszykówką niewiele miała wspólnego. Rozgrywka polegała tam na wykonywaniu „cudownych” rzutów z połowy boiska i wsadów po dwudziestometrowym skoku. Przyszła mi ona na myśl, gdy już chwilę pograłem w NBA Live 2003. Niby gra ta jest realistyczna, ale osoby, które „prześiadają” się z niej na zwykły mecz - doznają zawodu. W produkcji EA Sports co druga akcja kończy się efektownym wsadem, a rzutów wolnych (w rzeczywistości jakże częstych i mało efektywnych) jest tyle, co kot napłakał. Ogólnie rozgrywka jest znacznie szybsza i efektowniejsza, choć dzieje się to kosztem odstępstwa od realizmu. Niestety nie ma klasycznego dla NBA powolnego wyprowadzania na połowę przeciwnika piłki przy akompaniamencie krzyków publiczności. Na szczęście jednak czasem usłyszymy ogłuszające „defense, defense!”.

Trening czyni mistrza?

Być może - jednak nie w NBA Live 2003. Tutaj opcję tę co prawda zaimplementowano, ale chyba tylko po to, by stanowiła oddzielną pozycję w menu. Niestety - nie sposób się za jej pomocą czegośkolwiek nauczyć: w treningu może uczestniczyć tylko jeden gracz, który do dyspozycji ma całą halę sportową (a właściwie jeden kosz). Rozgrywka kończy się zatem na bezsensownym i beztresowym rzucaniu z różnych pozycji; z meczem mimo wszystko nie ma to nic wspólnego. Wielka szkoda, że opcja treningu nie została rozbudowana - gdyby np. dało się grać dwoma koszykarzami przeciwko jednemu w obronie..., można by było przynajmniej poćwiczyć alley-upy, a tak, rozgrywka w tym trybie jest zwyczajnie nudna i niewarta uwagi.

Oko w oko z Wiltem Chamberlainem

Na szczęście potrenować można również w innym trybie, jeden na jeden. Zasady gry są proste i wzięto je ze streetballa. Dwóch graczy rzuca na jeden kosz (ew. po zbiórce musi tylko wyjść poza linię rzutu za trzy punkty), a



NBA: Ciekawostki

- Najwięcej czasu na parkiecie spędził Kareem Abdul-Jabbar, w sumie grał (w 1560 meczach) przez 57 446 minut! Daje to oszałamiający wynik prawie 40 dób grania non stop!
- Największymi „altruistami” w NBA są John Stockton i Ervin „Magic” Johnson. Obaj mają średnią asyst (podai, po których pada kosz) na mecz powyżej 10 (Stockton 10,6; Magic 11,2). Stockton w karierze (wciąż trwającej!), już jakiś czas temu minął barierę 15 000 asyst.
- Steve Kerr (wówczas m.in. w Chicago Bulls) z San Antonio Spurs jest najsukleczniejszym strzelcem zza linii trzech punktów. Aż 46 na 100 wyrzucanych przez niego piłek trafia do celu!
- Najlepiej wykonującym rzuty wolne graczem był Mark Price (Orlando Magic). Przeciwnicy bardzo niechętnie go faulowali, gdyż potrafił on trafić do kosza z zamkniętymi oczami, przy ogłuszającym jęzgotcie publiczności. Jego średnia skuteczność wykonywanych wolnych w karierze wynosi ponad 90%!
- Jeśli ktoś miałby ostatecznie wybrać się do USA na mecz ukochanej drużyny, powinien się przygotować na spory wydatek. Najtańsze bilety (czyli na obrzeżu stadionu, skąd widać tylko grubasą siedzącego przed tobą) na najmniej efektywne mecze kosztują po 10 dolarów, zaś te w najlepszych miejscach nawet 600! Nieco taniej jest z zamówieniem biletów na cały sezon - za dość sensowną miejscą pośrodku trybun należy zapłacić około 300 dolarów (w cenę wliczono obecność na 25 grach sezonu zasadniczego, rozgrywanych w hali drużyny).

źródło: www.nba.com

wygrzywa ten, który pierwszy zdobędzie 11 punktów. W trybie tym normalny kosz równa się jednemu punktowi, a trafienie zza linii trzech punktów - dwóm. Nie jest to w żadnej mierze skomplikowane - za to rozgrywka naprawdę przednia. Zwłaszcza że możemy sobie pozwolić na fantazjowanie - na szczęście gry komputerowe nie są ograniczone jakimikolwiek regułami, możemy cofnąć się w czasie albo nawet rozegrać mecz między Wiltem Chamberlainem (więcej o tym rewelacyjnym zawodniku w ramce) a np. Jasonem Kiddem. Ew. pozwól komputerowi samodzielnie przeprowadzić symulację i w ten sposób „dowiedzieć” się wreszcie, który

W EA Sports doskonale zdają sobie sprawę z tego, że na peccie firma jest monopolistą.



Rekordzisci wszech czasów w NBA: średnia punktów w meczach

1. Michael Jordan	30,8
2. Wilt Chamberlain	30,1
3. Shaquille O'Neal	27,6
4. Elgin Baylor	27,4
5. Jerry West	27,0
6. Allen Iverson	26,9
7. Bob Pettit	26,4
8. George Gervin	26,2
9. Oscar Robertson	25,7
10. Karl Malone	25,6

Rekordzisci wszech czasów w NBA: skuteczność (procent trafionych rzutów)

1. Artis Gilmore	59,9%
2. Mark West	58%
3. Shaquille O'Neal	57,7%
4. Steve Johnson	57,2%
4. Darryl Dawkins	57,2%
6. James Donaldson	57,1%
7. Jeff Ruland	56,4%
8. Kareem Abdul-Jabbar	55,9%
9. Kevin McHale	55,4%
10. Bobby Jones	55%

Cicha gwiazda z dawnych lat

Wilt Chamberlain to jeden z najwybitniejszych koszykarzy w historii, według mnie - znacznie lepszy od słynnego Micheala Jordana. Grał w NBA w latach sześćdziesiątych i osiągnął niewiarygodne wyniki. Poza rekordową po dziś dzień liczbą punktów w jednym meczu (100!!!), wstawił się on triple-double'em, czyli zdobyciem co najmniej 10 zbiórek, asyst, punktów (ew. bloków) w jednym meczu. Dla dzisiejszych graczy uzyskanie triple-double'a to nie lada wyczyn, który bardzo długo można wspominać. Wilt również go zdobył, ale... jako średnią z całego sezonu! Tego wyczynu nie powtórzył nikt - i mame szansę, że kiedykolwiek tak się stanie.



z koszykarzy grał lepiej. Być może rywalizacja pomiędzy wyżej wymienioną parą nigdy nie miała miejsca, więc zbyt wielu emocji nie budzi, ale jeśli parą będą na przykład Michael Jordan i Magic Johnson (oba dostępni w grze)... to już serca niektórych fanów zabiją mocniej. (Jedną symulację przeprowadziłem: Kobe Bryant wygrał sam na sam z Jasonem Kiddem 11:8.)

Ja chcę projektor!

Aby w pełni nacieszyć się pięknym NBA Live 2003, nie wystarczy nawet 19-calowy monitor. Najważniejszym sprzętem do gry wydaje się właśnie projektor z porządnym zestawem głośników. Wrażenie uczestnictwa w prawdziwym spotkaniu gwarantowane! O grafice można by napisać mnóstwo, ale najlepiej po prostu spojrzeć na obrazki z gry. Tu wszystko wygląda niewiarygodnie. Pewnie nie dziwi już nikogo, że wszystkie twarze zawodników zgadzają się z tymi w rzeczywistości - to standard, który pojawił się już wcześniej. Jednak patrząc na szczegółowość postaci, mimikę, doskonały motion capture, no i ogólnie - na wygląd każdego elementu, mogę tylko bić pokłony tym, którzy grę zrobili. Teraz większość graczy nie posiadających PIV i Radeona 9700 kiwa pewnie z pobłażaniem głową i twierdzi, że na ich sprzęcie program na pewno się nie uruchomi. Tymczasem - miła niespodzianka! Gra działa płynnie z najwyższymi możliwymi detalami (uwierzcie, jest z czego obniżyć) i na średnim sprzęcie: Celeron 1,2 GHz i GeForce 2MX. Aha - jeśli ktoś miałby wątpliwości, spieszę powiadomić, że widoczne na obrazkach sceny nie są ani zdjęciami z prawdziwych rozgrywek NBA, ani artworkami - a po prostu obrazkami z gry. Aby jednak być upierdliwym w 100% - recenzentem, znalazłem małą niedoróbkę. Według mnie, siatka powinna być nieco lepiej wykonana - za mało się zwięża u dołu. Jak widać, nie jest to zarzut najwyższej wagi...

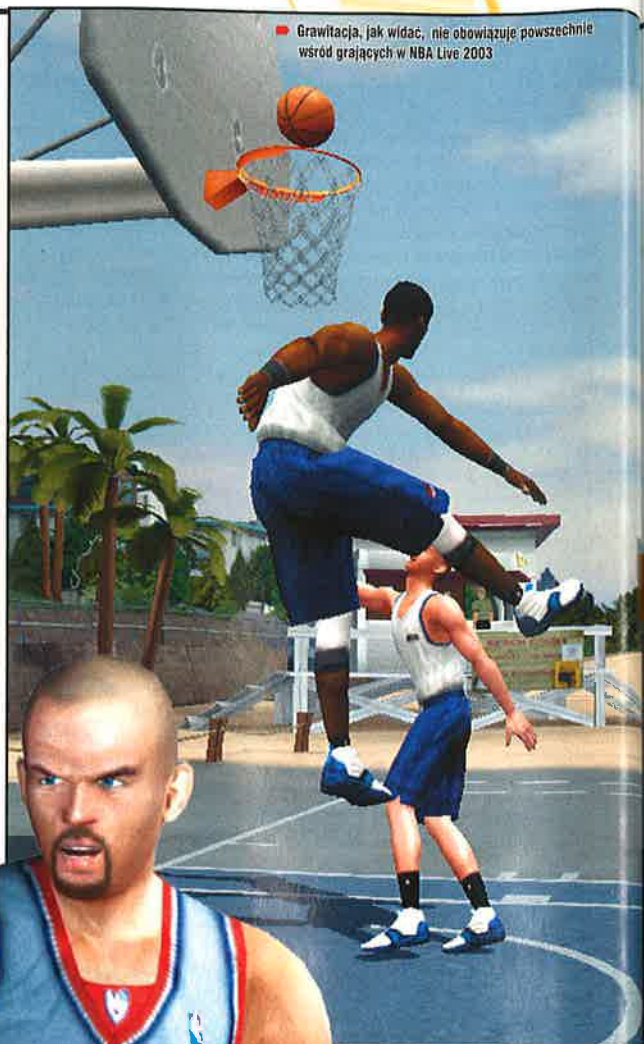
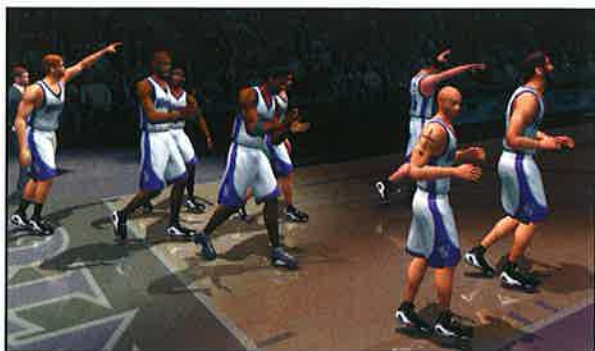
Kampania?

Oczywiście nawet doskonała oprawa przy nudnej grze nie by nie pomogła, zostawmy zatem efekty wizualne na boku i przejdźmy do tego, co znajdziemy w opcjach. No i co my tu mamy? Wspominałem już o treningu i grze jeden na jeden, ale oczywiście jest, że nie są

Wielki powrót NBA Live

Przyznaję, że już się pogodziłem ze stratą. Do 2001 roku EA Sports, właśnie dzięki kolejnym wydaniom NBA Live, niezmiennie udawadniała, że mój sprzęt nadaje się do wymiany. Jednak gry te, poza nieprzystoitymi wręcz wymaganiami sprzętowymi, zawsze były niemal idealne - w doskonały sposób przenosiły NBA na ekrany pecetów. Poza tym - właściwie były jedynymi, które traktowały o koszykowce. Wielkie zatem było moje, i graczy, zdziwienie, gdy EA zdecydowało, że edycja z 2002 roku nie pojawi się, cieszyć się nią mogli tylko posiadacze konsol. Nie znam powodów tej decyzji, ale mniemam, że - jak zwykle - chodziło o pieniądze. Jak widać, producent wieloletniej serii postanowił dać komputerom domowym jeszcze jedną szansę. Kiedy patrzę na jakość NBA Live 2003 - myślę, że nikt nie powinien się zawiesić.

to najważniejsze oraz najpopularniejsze tryby gry. Autorzy dali graczom możliwość rozegrania pojedynczego meczu, sezonu zasadniczego i play-offów. Wszystkie opcje można dodatkowo przystosować do własnych upodobań - od określenia liczby spotkań aż po wybranie drużyn, jakie mają uczestniczyć w rozgrywce. Naturalnie największy ich wybór jest w meczu pojedynczym - tu zagramy m.in. ekipą najlepszych koszykarzy z lat 50. Ponoć w grze dostępne są również drużyny ukryte. Nie znalazłem jednak jeszcze nigdzie informacji o tym, gdzie mógłbym je znaleźć. Nikt mimo to nie kupi chyba tej gry po to, by rozgrywać jedynie mecze sparingowe. Najciekawiej robi się wtedy, gdy do głosu dopuścimy opcje menedżerskie. NBA Live 2003 zmusza gracza nie tylko do ćwiczenia palców, ale i do planowania. Co prawda, wszelkie sprawy w ro-



Grawitacja, jak widać, nie obowiązuje powszechnie wśród grających w NBA Live 2003



dzaju sprzedaż hamburgerów na stadionie - nie interesują nas, ale polityka kadrowa już jak najbardziej. Co ciekawe, gracze nie są tu tylko kukłami i po zakupieniu ich nie narzekają, tylko dają z siebie wszystko. Niektórzy będą się starali o przeniesienie do innej drużyny - a wtedy można ich choćby „przekupić” np. przedłużeniem kontraktu. Ostatnim z trybów jest play-off. Co to jest, chyba każdy wie - bój o mistrzowski pierścień. Swoistym novum jest tutaj tylko to, że



jeśli prowadzona przez gracza drużyna odpadnie, będzie on mógł przejść inną, która nadal występuje w turnieju. Klasycznie już programiści dali też graczom możliwość utworzenia nowego zawodnika. Oprócz wyglądu oczywiście ustalamy również statystyki - nie ma w tym zakresie ograniczeń i spokojnie można zrobić dwu i półmetrowego osiłka, który nie będzie potrafił wykonać wsadu, za to będzie mistrzem rzutów za trzy punkty. Lubiący sobie ułatwiać życie mogą też nieco zmodyfikować którąś z istniejących drużyn, dodając punkty statystyk każdemu graczowi z osobna. Tyle, że jest to właściwie równoznaczne z cheatowaniem - wówczas gra wiele traci.

94,3% gospodyń z Głaziska ta gra nie zainteresuje

Amerykanie uwielbiają statystyki i nigdzie nie widać tego tak bardzo jak w lidze NBA. Nie ma większego problemu, by się dowiedzieć tak istotnych faktów, jak na przykład ten, z którego miejsca na parkiecie podczas meczów wyjazdowych Michael Jordan najczęściej zdobywał punkty w 1987 roku. Naturalnie tylko w meczach rozgrywanych w niedzielę. No, trochę przesadzam, ale faktem jest, że do statystyk w NBA przywiązywało się zawsze sporo uwagi. Sam uważam

Nasz chłopak w NBA

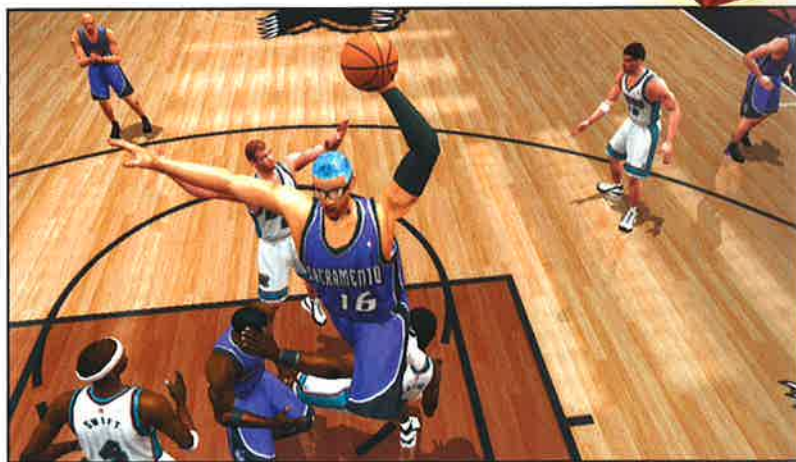
Cezary Trybański, gracz Memphis Grizzlies, pierwszy Polak w NBA, jest jednym z 67 obcokrajowców w najlepszej na świecie lidze koszykówki. W dniu pisania recenzji jego osiągnięcia nie prezentowały się jeszcze najlepiej, ale cóż poradzić - należy mieć nadzieję na Poprawę... ups, poprawę. :) Jak na razie wyszedł na parkiet w dwóch meczach, przebywając tam w sumie przez 26 minut. Rzucił na koszyk 7 razy, z czego tylko raz udało mu się trafić. Nieco lepiej prezentują się inne jego statystyki - zdobył 3 ofensywne i cztery defensywne zbiórki oraz dwa razy zablokował.



to za plus - dzięki wyraźnemu zaznaczeniu właściwie każdego ruchu koszykarza nie ma możliwości, aby któryś z nich pozostał niedoceniony. Jak to ma na przykład miejsce w piłce nożnej - większość kuli ziemskiej doskonale zna nazwiska najlepszych strzelców bramek, zdecydowanie gorzej ma się sprawa z obrońcami. Tymczasem w koszykówce popularność może zyskać każdy gracz i wślawić się np. asystami - czyli podaniami, po których pada koszyk. Niby niewiele, a nobilituje. Tę manię na punkcie statystyk doskonale oddano w NBA Live - tu można zobaczyć nie tylko postępy kierowanej przez nas drużyny. W grze prowadzone są również bardzo ciekawe statystyki dla gracza - tj. ile meczów rozegrał, jak często rzuca za trzy punkty, z jaką skutecznością etc. Tego typu danych jest tutaj mnóstwo, a zabawa podczas ich analizowania spora; kolejny duży plus dla gry. Na tym jednak pean pochwalny kończę, czas przejść do typowego czeplactwa i narzekania.

Marudzenie recenzenta

Odnoszę wrażenie, że w EA Sports doskonale zdają sobie sprawę z tego, że na pececie firma jest monopolistą, w związku z czym nie widzą potrzeby, by zbytnio się starać o klienta poprzez ciągłe uatrakcyjnianie produktu. Niby do samej gry nie można się przyczepić - wszystko działa tu dobrze i jest pozbawione większych wad. Jednakże granie w koszykówkę na komputerze jest - co tu kryć - dość monotonna (nie wiem, czy to tylko moja opinia, ale mnie zawsze przyjemniej się grało na komputerze w piłkę nożną). (Co innego w życiu...) Co z tego, że gracz ma do dyspozycji ogromny zasób ruchów, skoro i tak są one z góry zaprogramowane i mieszczą się w liczbie kilkudziesięciu? Kiedy siedzimy za klawiaturą, nigdy nie okazemy wirtuozerii, jaką jest się w stanie



popisać byle nastolatka na szkolnym boisku. Nie jest to naturalnie zarzut tyczący się tylko tej gry - potrzeba by prawdziwego geniuszu, a tego nie wymagam. NBA Live 2003 wiele by mimo wszystko zyskała, gdyby dodano do niej kilka ciekawych oraz niezbyt trudnych do realizacji trybów gry. Przykład: dlaczego nie można rozegrać jakiegokolwiek konkursu ze słynnego weekendu gwiazd? Rozumiem, że turniej wsadów nie jest łatwy w realizacji (choćby gdyby autorzy naprawdę się postarali...) - trzeba by dać graczom opcję tworzenia własnych figur i ruchów, co nie pasowałoby raczej do gry ze względu na małą dynamikę.

Aby w pełni kontrolować poczynaniami koszykarzy, wypadaloby używać aż 13 przycisków.

Jednak nie mogę zrozumieć, dlaczego zabrakło niezwykle ciekawego turnieju rzutów za trzy punkty - akcja dzieje się szybko, jest wartka i efektywna. Poza tym na próżno szukać w grze możliwości gry w klasyczny streetball. Tego na pececie jeszcze nie widziałem - a sześciu chłopów walczących twardo w grze na jeden koszyk na pewno prezentowałoby bardzo dobry widok. Ostatnim szczegółem, jaki nieco działał mi na nerwy podczas gry, były cut scenki, czyli ukazanie wydarzeń dziejących się poza parkietem. Wszystkie byłoby pięknie, gdyby tylko było ich nieco więcej - a te powtarzają się nagminnie. W połowie meczu, zawsze przed wyjściem do szatni dany zawodnik da autograf, za co zostanie opieprzony przez coacha, co mecz zdarzają się również identyczne dyskusje z sędzią itede, itepe.

Królestwo za joypad

System sterowania zawsze był bolączką wszystkich gier z cyklu NBA Live. Tym razem również do całkowitego kierowania poczynaniami koszykarzy wypadaloby używać aż 13 przycisków (kursory + 9 klawiszy funkcyjnych). Na szczęście spokojnie sobie poradzimy bez tego i po prostu możemy sobie darować niektóre zagrania. Bardzo mnie zdziwiło np. to, że autorzy umieścili w grze osobny przycisk odpowiadający tylko za alley-upy (czyli wsady po podaniu z powietrza), podczas gdy w zupełności by wystarczyła automatyzacja - w sumie zawodnik znajdujący się pod koszem mógłby samodzielnie wyskakiwać do podania. Mimo to niedogodnościom sterowania nie ma się specjalnie co dziwić, gdyż gra została na początku stworzona pod konsolę PlayStation 2, a to, co widzimy na PC, to właściwie tylko konwersja. Warto się zatem zastanowić nad zakupem porządnego joypada - gra może pokazać drugie oblicze.

Gra nie do kosza

Ogólnie rzecz biorąc, poza kilkoma wadami i brakami, gra w niczym mnie nie zawiodła. Jest najlepszą symulacją koszykówki, jaka kiedykolwiek pojawiła się na domowych komputerach - i na pewno zachowa tytuł królowej do przyszłego roku, kiedy to - mam nadzieję - pojawi się na półkach sklepowych NBA Live 2004. To tyle ze stadionu, teraz oddaję głos do studia.



01/2003

8+	Producent: EA SPORTS	Dystrybutor: Cenega	Internet: www.easports.com
	Wymagania: PI450, 128 MB RAM Akcelerator: 16 MB		
	■ najlepsza koszykówka na PC ■ grafika ■ doskonale zachowany klimat NBA ■ zbyt efekciarska ■ sterowanie ■ trening ■ powtarzające się cut-scenki		

Robin Hood:

The Legend Of Sherwood

■ Eld

ROBIN Z LOCKSLEY, ZWANY ROBIN HOODEM, TO POSTAĆ TAK LEGENDARNA JAK NASZ JANOSIK. I PODOBNIIE JAK ON, ROBIN STAŁ SIĘ BOHATEREM DZIĘKI PISARZOM I FILMOWCOM, KTÓRZY STWORZYLI LEGENDĘ O SZLACHTNYM ZRÓJU RABUJĄCYM BOGATYCH, BY ROZDAWAĆ BIEDNYM.

Prawda jest taka, że pierwowzorem Robin Hooda był banita polujący w lesie Barnsdale i mający głęboko w... siedzeniu króla Ryska Lwie Serce, Normanów, Saksonów etc. (podobnie jak „nasz” Janosik, który w rzeczywistości nie był Polakiem i nie był tak święty jak w znanym serialu).

Rabował zaś bogatych (bo biedni nic nie mieli) i rozdawał biednym – czyli własnym kamratom. Przez wieki opowieść o banicie ewoluowała. Robin trafił do Sherwood, jego kompania – ze stu pięćdziesięciu typa – zmniejszyła się do garstki szaleńczo walecznych kamratów (muszą być nieprawdopodobnie bitni, skoro w kilku trzymają w szachu pół Anglii), a sam Robin stał się szlachetnym bandytą, który pomaga nie tylko biednym, ale też walczy o powrót Ryska na tron.



„Tym drzewom chyba coś się stało”, zastanawia się Robin.

Jeśli lubisz lub kochasz Desperados i Commandos, kup Robin Hooda, gdyż jest to najlepsza gra z tej półki. Bardziej grywalna, ładniejsza i z magicznym klimatem.

Facet w kapturze

Mniejsza o prawdę historyczną, bo dokładnie pamiętam, jak będąc dzieciakiem czytałem książkę Howarda Pyle'a „Wesołe przygody Robin Hooda” oraz z zapartym tchem oglądałem serial telewizyjny „Robin of Sherwood”, z kapitalnym Michaeliem Praedem w roli głównej.

Mowa tu jednak o grze, a nie filmie. Robin Hood: The Legend Of Sherwood kopie po tyłku w zasadzie już od pierwszych sekund klimatycznego intra. Widok faceta z piórkami na kapeluszu rozprawiającego się z żołdakami w iście „matriksowym” stylu podzielił na każdą wyobraźnię. Przynajmniej z moją tak było – wspomnienia o Robinie powróciły i czym prędzej zabrałem się za grę.

Komandos w Sherwood

Hipokryzją byłoby twierdzić, że mamy tu do czynienia z grą oryginalną czy wręcz przełomową. The Legend of Sherwood podąża bowiem szeroko przetartym szlakiem przez tytuły, takie jak Commandos czy

ROBIN HOOD

Jest on najbardziej wszechstronną postacią w grze i jako jedyny jest w stanie walczyć z szeryfem z Nottingham. Preferowana broń: pałka (w lesie), miecz (w mieście), luk. Umiejętności specjalne: nokaut, rzucanie sznurem, wspinanie, skakanie

LADY MARIAN

Młoda arystokratka zakochana w Robinie. Świetnie sprawdza się w roli szpiega w obozie księcia Jana. Jej głos działa na każdego strażnika. Poza tym bardzo dobrze radzi sobie z mieczem i luką oraz leczy rannych za pomocą ziół. Preferowana broń: miecz, luk. Umiejętności specjalne: leczenie, szpiegowanie

NALY JOHN

Jego olbrzymia siła sprawia, że w walce pałką jest niezniszczalny. Potrafi podnosić wrogich żołnierzy, pomaga wspinąć się towarzyszom, przesuwając ciężkie i duże obiekty, jak np. drzewa. Preferowana broń: pałka. Umiejętności specjalne: nokaut, ludzka drabina

BRACISZEK TUCK

Jego ulubionym zajęciem jest upijanie strażników. Preferowana broń: maczuga. Umiejętności specjalne: upijanie przeciwników, zwiadywanie przeciwników



Banda Robina

Kiedy tak sobie gram w Robin Hooda, aż dziw bierze, że nikt do tej pory nie wpadł na pomysł, by bandę Robin Hooda wynieść do rangi bohaterów „riltajmowej” gry taktycznej. Oczywiście jest, że drużyna ta wręcz idealnie nadaje się do takiej właśnie roli, a to z uwagi na umiejętności poszczególnych postaci oraz uniwersalny charakter zespołu jako całości. Pamiętajcie tylko, że to nie jest regularna armia, która może stanąć do otwartego boju z żołnierzami księcia Jana, lecz banici specjalizujący się w akcjach typu hit & run. (Komandoskie „uderz i uciekaj”).

Głównych bohaterów jest tu sześciu i to oni tworzą trzon zespołu. Oprócz nich pojawiają się jeszcze wieśniacy z wiosek położonych w pobliżu Sherwood. Ci ostatni nie są orłami w walce, ale o tyle przydatni, że możemy ich delegować do produkcji broni (strzał) i żarcia. W tym czasie możemy też trenować innych, podnosząc ich umiejętności walki oraz przygotowywania zasadzek.

Jednak wieśniacy pełnią rolę jedynie uzupełniającą - trzon bandy to bohaterowie. Wśród nich jest Robin, najbardziej wszechstronna postać w grze. Jest świetnym łucznikiem, dobrze walczy mieczem i pałą (ta broń jest bardzo skuteczna w leśnych odstępach). Mały John posługuje się tylko i wyłącznie pałą, lecz jego siła powoduje, że zadaje ciosy z niesłychaną mocą. Szkarłatny Will sieje spustoszenie czymś w rodzaju cepa, która to broń na pewno nie zdobędzie żadnej nagrody w dziedzinie „najbardziej humanitarna broń”. Lady Marian stosuje natomiast bardzo konwencjonalne środki w formie luku i miecza. W końcu Tuck i Stutley walczą - odpowiednio: maczugą i toporem.



Czy ten facet chce mi zrobić krzywdę halabardą?

Broń się - jak umiesz!

Wiadomo, że w tego typu grach tak samo ważnym atrybutem jak broń, są umiejętności specjalne bohaterów. I w tym miejscu wychodzi na jaw, jak genialnym posunięciem było sięgnięcie po bandę Robin Hooda. Każdy z graczy widział choć jeden z wielu filmów o Robinie lub czytał książkę o jego przygodach. Wiedzą, że Mały John to - w przeciwieństwie do imienia - wielkolud dysponujący nieprawdopodobną siłą, a Tuck ma skłonność do pochłaniania wielkich ilości alkoholu i jedła. Nie dziwi zatem, że Mały John potrafi znokautować strażnika, a Tuck spać do nieprzytomności. Do tego dochodzi jeszcze kilka fajnych umiejętności - takich jak wspinanie się po winoroślach, zakopywanie się pod liśćmi, rzucanie siatki itd.



Na zbliżeniu widac piksele oraz Robina, który właśnie wyciąga kopyta.

Guy Gisbourne i inni

Jak dobrze pamiętamy, głównymi oponentami naszego dzielnego Robina byli wredny Szeryf z Nottingham (jeśli mnie pamięć nie myli... imię jego było Robert) i jeszcze bardziej wredny oraz nadęty sługus Szeryfa o wdzięcznym imieniu Guy z Gisbourne (imię te było w ustach fanów Robina często, gęsto i nieprzyzwoicie przekręcane). Obaj panowie godnie grają rolę głównych „szwarc Charakterów” w grze. Nie brakuje jednak wielu, naprawdę wielu przeciwników służących jako mięso armatnie (czy raczej łucznicze?) lub jak kto woli - worki treningowe.

Mamy tu spory arsenał piechurów, począwszy od piknierów poprzez halabardników, łuczników, kuszników aż do oficerów i rycerzy plus rzecz jasna - konnych odpowiedników tych jednostek. (Swoją drogą, czy nikt z was nie zadał sobie nigdy pytania - po co tym wszystkim żołnierzom [w filmach] broń i kolczugi, skoro każda strzała i każdy cios mieczem był dla nich śmiertelny?)



Desperados. Jednak wydaje mi się, że Robin Hood bije oba te tytuły na głowę. Kilka nowych pomysłów, większa grywalność i ten „hoodowski” klimacik powodują, że dużo trudniej było oderwać mnie od monitora niż w przypadku protoplastów.

Nie od razu Bandę Zbudowano

Podobnie jak w Desperados towarzyszy zdobywamy „na raty”. Rozpoczynamy jako jednoosobowy oddział (czy tak jak to było we wspaniałym serialu „Wiedźmin”?), w składzie: Robin Hood. Dwie pierwsze misje to w zasadzie tutorial, w pierwszej rozgrywka polega na nauczaniu się sterowania postacią, poznaniu broni etc. W drugiej misji uwalniamy spod szubienicy starego druha Stutleya i razem z jego kompanami Robin umyka do lasu Sherwood. Od tego momentu zaczyna się właściwa gra.

Autorzy podzieliли rozgrywkę na szereg misji związanych z fabułą oraz tych, których wykonanie nie jest konieczne. Fabuła i misje skupiają się na zadaniu uzbierania odpowiedniej ilości gotówki, by na tron mógł powrócić król(ik) Rysio Lwie Serce. Misje poboczne polegają głównie na tym, by napadać na transporty z bronią oraz łupić poborców podatkowych. Ciekawe w tym wszystkim jest to, że to gracz decyduje, jaką misję do wykonania wybrać. Jeśli masz ochotę, możesz zrobić skok w bok na skarbiec poborcy, jeśli nie - zabierasz się za misję ściśle związaną z fabułą gry, czyli np. uwalniasz Tucka z lochów w Derby. Oprócz tego, kiedy jesteś w Sherwood, możesz trenować podopiecznych i zadbać o ich arsenał. W tej grze różnorodność zadań jest po prostu dużo większa niż w Commandos czy Desperados, co jest wielkim atutem gry, bo chyba każdy pamięta, jak nudne było pierwsze Commandos?



Ci panowie szukają Robina, który przeznornie skrył się pod mostem.

SZKARŁATNY WILL

Kuzyn Robin Hooda. Młodzieniec z wielkim animuszem pakuje się w sam środek potyczki. Napastnika: potrafi dzielić cepem, a ze sobą nosi olbrzymią tarczę, którą osłania siebie i towarzyszy przed strzałami. Oprócz tego może się katapultować za plecy wrogów. Preferowana broń: cep. Umiejętności specjalne: katapulta, duszenie przeciwników tarczą.

STUTLEY

Stary przyjaciel Robina. Jest ekspertem od pułapek i zasadzek. Preferowana broń: topór. Umiejętności specjalne: rzucanie siatki, rzucanie jabłkami, przebieganie za żebra, zwiadywanie przeciwników.



Pierwszy Robin



Pierwsza komputerowa adaptacja przygód Robin Hooda pojawiła się na ZX Spectrum w pierwszej połowie lat 80. Nosila tytuł Robin of the Wood.

W pamięci starych graczy pozostanie z dwóch powodów: doskonałej muzyki i pierwszej wykorzystanej w grach digitalizacji głosu - słysząc, jak GtOS mówi Robinowi, by wziął srebrną strzałę i gdzieś ją zaniósł. Twórcy zaszaferli - digitalizacja zajęła bowiem aż PIĘĆ kilobajtów!!! (Czyli 1/6 objętości całej gry.) Drugą wartą uwagi grą z Robinem była Super Robin Hood - sprzedawała się w nadzwyczajnej jak na owe czasy ilości: 100 000 egz. I A kto ją stworzył? E, taka mało znana i początkująca firma - Codemasters, czy jakoś tak...

Filmy z Robin Hoodem
wybrane pozycje

Robin Hood. Reżyseria Theodore Marston. Produkcja: Mutual Film Corp., 1913

Robin Hood. Reżyseria Allan Dwan. W rolach głównych: Douglas Fairbanks i Wallace Beery. Produkcja: United Artists, 1922

Adventures of Robin Hood. Reżyseria Michael Curtiz. W rolach głównych: Errol Flynn, Basil Rathbone i Olivia De Havilland. Produkcja: Warner Bros., 1938

Adventures of Robin Hood. Reżyseria Bernard Knowles, Lindsay Anderson, Ralph Smart, Terry Bishop. W roli głównej: Richard Greene. Produkcja: CBS, 1955-1958 (143 odcinki)

Robin and Marian. Reżyseria Richard Lester. W rolach głównych: Sean Connery i Audrey Hepburn. Columbia Studios, 1976

Robin and the Seven Hoods. Reżyseria Gordon Douglas. W rolach głównych: Frank Sinatra, Dean Martin i Bing Crosby. Produkcja: Warner Bros., 1964

Robin Hood. Reżyseria Wolfgang Reitherman. Produkcja: Disney, 1973

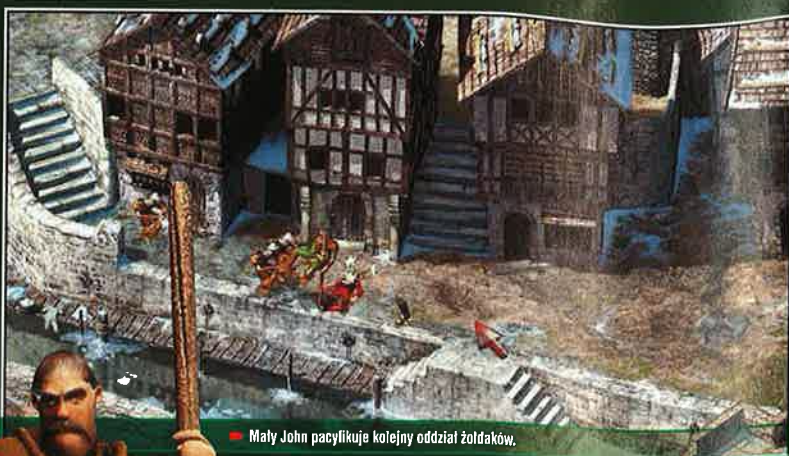
Robin Hood: Prince of Thieves. Reżyseria Kevin Reynolds. W rolach głównych: Kevin Costner, Morgan Freeman i Mary-Elizabeth Mastrantonio. Produkcja: Morgan Creek Productions, Inc., 1991

Time Bandits. Reżyseria Terry Gilliam. W rolach głównych: John Cleese, Shelley Duvall, Sean Connery i Michael Palin. Produkcja: Handmade Films, 1981. (Straszna „zlewka” z legendy Robina - m.in. okazuje się, że zamiast Lady Marion był bandzior o xywce Bloody Marion. A jak już mówimy o parodiach Robina - polecam serial w reżyserii Mela Brooksa (gdzieś z połowy lat 70), duuużo zabawniejszy niż „Robin Hood - facci w rajtuzach” tego samego reżysera. Jest też niezły rob-inowski epizod w „Shreku”)

Jeśli wam tego mało, powiem, że każdy z przeciwników występuje w kilku różniących się umiejętnościami (i kolorami szat) odmianach. Żółtodzioby noszą się na niebiesko, a najlepsi wojownicy, z wieloletnim doświadczeniem zdobytym na polach bitewnych, na czarno. Tacy Men in B(l)ack. Tak, w The Legend Of Sherwood funkcjonuje coś, co możemy chyba nazwać hierarchią w armii. Ma to olbrzymi wpływ na to, co się rozgrywa przed naszymi oczami. Dla przykładu - gdy dojdzie do jakiejś większej potyczki, ujrzymy, że wysoko urodzeni rycerze nie rzucają się w wir walki, lecz spokojnie, z boku przyglądają się wydarzeniom. Analogicznie oficerowie - głównie wydają rozkazy, podczas gdy karku nadstawiają zwykli żołnierze. Szeregowcy zawsze mają przechlapane, niezależnie od epoki...

ZRÓB zasadzkę i wybia

Najbardziej w grze podoba mi się to, że mamy tu dużo więcej akcji niż w innych pozycjach tego typu. Przynam szczerze, że Commandos zdecydowanie mnie nudził żółtym tempem, żmudnym skradaniem się, wymyslaniem przeróżnych forteli etc. W Desperados był już dużo lepiej, a w Robin Hoodzie proporcje między elementami taktycznymi a akcją zostały wyważone idealnie. Wprawdzie dalej gros zadań stanowią sytuacje, kiedy musimy się popisać zmysłem taktyka, lecz chwilami gra przemienia się niemal w Diabło. Lewy klawisz myszy to atak, prawy - zasłona. Całkiem fajnie jest tak sobie siekać, choć oczywiście porównanie do Diabła czy innego hack 'n' slash'a jest odległe. Mimo to elementy takie na pewno sprawiają, że grywalność



Mały John pacyfikuje kolejny oddział żołdaków.

Robin Hood: The Legend Of Sherwood kopie po tyłku w zasadzie od pierwszych sekund klimatycznego intr'a.

Sherwood jest śliczne!

Legenda Sherwood powstała na tym samym, choć podrasowanym, silniku, co Desperados. Jednak Robin Hood wygląda dużo lepiej. Przede wszystkim z dwóch powodów: zieleni Sherwood jest ładniejsza od pisków Arizony, a zamki i miasta są efektywniejsze architektonicznie od miasteczka na Dzikim Zachodzie. Poza tym panowie graficy przyłożyli się solidnie do wyglądu i animacji postaci. Popatrzmy chociażby na Robina ubranego w typowy brązowo-zielony strój i kapelusz z piórkami na głowie oraz jego przewieszony przez plecy łuk. Piękna robota, bez dwóch zdań.

Całkiem zgrabnie poradzi sobie z warunkami atmosferycznymi. Mgła naprawdę spowija wszystko dokoła murów zamku, śnieg pokrywa bruk na białą itd. Swoją drogą, to coś za czyste są te ulice. Pewnie się czepiam, ale bardziej przekonuje mnie obraz tego „brudnego” średniowiecza znanego z kilku filmów. A wyłanie nocnika na głowę Robina mogłoby być nawet niezłym zagranieciem odraęającym na stres gracza.



Czyżby komitet powitalny?



Robin w własnej siedzibie.



„No proszę, tak bogato zastawiony stół nie może się zmarwnować. Trochę sobie podjem”.



Lady Marian polrafi strzelać z łuku jak mało kto.

Kino domowe

Nie można także nie wspomnieć o filmkach. Stoją one na bardzo wysokim poziomie i chwilami są całkiem zabawne. Muzyka również trzyma klasę, choć jej niewątpliwie słabym punktem okazują się, że jest... niezbyt realistyczna. Słychać, że powstała na komputerach. Uderzenia bębnow, chóry i wszelkie inne dźwięki składające się na nią są nad wyraz sztuczne. I w grze to przeszkadza. Może wypadało kupić soundtrack stworzony do serialu przez „Clannad”? Pomarzyć zawsze można. Mimo to muzyki da się słuchać.

Rysiek wraca na tron

Konkludując - jeśli lubisz lub kochasz Desperados i Commandos, kup Robin Hooda, gdyż jest to najlepsza gra z tej półki. Bardziej grywalna, ładniejsza i z magicznym klimatem. Kilka drobnych zmian korzystnie wpłynęło na rozgrywkę, a aspekt ekonomiczny (wszak musimy ubierać kasę dla Ryśka) dodaje grze rumieńców. Ciekaw jestem, czy Commandos 3 - które podobno ma być grą ukierunkowaną bardziej na akcję - pobije The Legend Of Sherwood?



01/2003

9

Producent: Strategy First ■ Dystrybutor: CD-Projekt
Internet: www.robinhood-game.com ■ Wymagania: PII 233, 64 MB RAM, WIN 98/ME/2000/XP ■ Akcelerator: zalecany



■ świetna grafika ■ miłucka muzyka ■ wysoka grywalność



■ nie jest to gra przełomowa ■ oprawa dźwiękowa mogłaby być lepsza

01/2003

Uplink

GATUNEK: **HAKERSKA**

Pastor Wielebny

W latach 80 jednym z najpopularniejszych filmów były „Gry wojenne”, opowiadające historię chłopaka, który włamał się do głównego komputera amerykańskich sił zbrojnych. Każdy z nas chciał być wtedy hakerem, każdy udawał, że buszuje w tajnych plikach NATO, chociaż posiadaliśmy jedynie C-64 i nie mieliśmy pojęcia o tym, co to jest sieć komputerowa.

Film „Gry wojenne” bardzo mocno kojarzy mi się z tamtym obciachowym, z dzisiejszego punktu widzenia, okresem lat 80, które są ważne w tej recenzji również z innego powodu. Otóż wtedy właśnie powstał fenomen tzw. „bedroom coders”, programistów, którzy samodzielnie, lub w niewielkich grupkach, pisali gry i programy zdobywające potem popularność na całym świecie.

W ten sposób pisze się gry także dziś! Rzadko kiedy jednak mogą one konkurować z megaprodukcjami Electronic Arts czy innego potentata. Jeśli mimo wszystko miałbym wskazać najlepszą grę powstałą w tym drugim, niezależnym obiegu, mój wybór padłby zapewne na Uplink.

Agent binarnego podziemia

W grze wcielasz się w agenta tytułowej organizacji Uplink, która jest czymś w rodzaju podziemnego związku zawodowego komputerowych włamywaczy. Uplink udostępnia swoim agentom bezpieczne łącze internetowe, najprostszy komputer oraz darmowe serwery, za pośrednictwem których można kupować lepszy sprzęt, nowe wersje programów służących do włamów, a także - co najważniejsze - przyjmować na specjalnym czacie zlecenia na brudną binarną robotę.

Mechanika rozgrywki jest bardzo prosta. Przyjmujesz zlecenie - czasem możesz potargować się o wysokość opłaty. Następnie łączysz się z komputerem, ustalając połączenie tak, by przechodziło ono przez kilka komputerów-pośredników, wtedy bowiem trudniej będzie cię namierzyć. To i wszystkie kolejne zabezpieczenia przechodzisz uruchamiając odpowiednie programy służące do wykonywania włamów. Początkowo jest prosto - wystarczy jeden program do łamania kodów (tzw. Password breaker), jeden do kopiowania lub kasowania plików, które znajdziesz na serwerze-celu, ewentualnie jeden do kasowania logów systemowych, tak by nikt nie wiedział, że byłeś tam, gdzie nie powinno cię być.

Kup Pentium

To jednak, co początkowo jest łatwe, po godzinie, dwóch gry zaczyna się komplikować. Systemy, do których się włamujesz, są coraz bardziej złożone, zawierają coraz bardziej skomplikowane zabezpieczenia. Dlatego też, poza machinalnym uruchamianiem programów, musisz też zacząć kombinować, jak obejść dany system, które z zabezpieczeń usunąć jako pierwsze, by administrator nie zorientował się, że ktoś grzebie w serwerze. Wtedy też ważna staje się możliwość rozbudowywania twojego komputera (dodajesz pamięć, nowe procesory, systemy zabezpieczające) i decydowania o tym, które programy i w jakim stopniu mają obciążać procesor. I pamiętaj - w tej grze nie ma miejsca na błędy. Jeśli cię złapią, już po tobie, gra się kończy, a Uplink, dbając o dobro innych agentów, zrywa z tobą wszelkie kontakty.

Syntax error

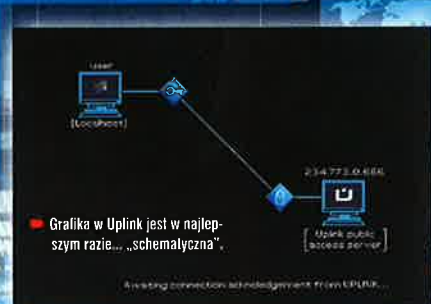
Cała grafika w Uplink to okienka, tekst, czasem fotografia twojej ofiary lub schemat systemu komputerowego, do którego wchodzisz. Jest to funkcjonalne, ale brak efektownej grafiki na



Możliwość włamania się do komputerów giełdy papierów wartościowych to nie lada grałka.



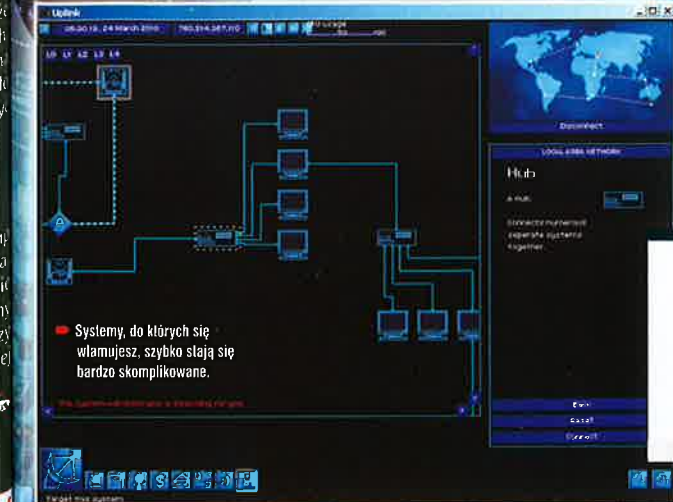
Od ciebie zależy, czy w kartotece tego gościa nie pojawi się np. zapis, że jest nalogowym oglądaczem kreskówek.



Grafika w Uplink jest w najlepszym razie... „schematyczna”.

pewno ogranicza krąg potencjalnych odbiorców, tym bardziej że oprawa audio sprowadza się do kilku dźwięków i prostego motywu muzycznego. Uplink ma też drobne wady w samej strukturze gry, może się np. zdarzyć, że zapuścisz się w ślepy zautek, tj. nie będziesz mógł wykonać misji, bo nie stać cię na kupno odpowiedniego programu, nie możesz też zdobyć gotówki, bo

nie otrzymujesz nowych zleceń. Minusem jest także sposób zamawiania gry - wyłącznie przez Internet. Jeśli jednak marzyłeś całe życie o tym, by zostać hakerem działającym na globalną skalę, Uplink to gra dla ciebie. Bardzo dobra gra, dodajmy.



Systemy, do których się włamujesz, szybko stają się bardzo skomplikowane.

8

Producent: Introversion Dystrybutor: Introversion Internet: www.introversion.co.uk
Wymagania: P 300 MHz, 32 MB RAM, 1,2 GB HDD Akcelerator: niewymagany

- oryginalny pomysł na grę
- duże zróżnicowanie zabezpieczeń systemów i sposobów na ich obejście
- ogromna, old-schoolowa grywalność
- można się poczuć jak prawdziwy „misiek”
- lekko niedopracowana mechanika gry
- grafika co najwyżej funkcjonalna
- niewielkie błędy w kodzie
- uciążliwy - dla Polaków - sposób dystrybucji gry

07/2002

OLN

Rollercoaster Tycoon 2

GATUNEK: T

■ Pastor Wielebny

Ogromna prędkość, nagle zwroty i wywroty, przeciążenia balansujące na granicy black-outu... Program treningowy dla pilotów samolotów myśliwskich? Nie - przejażdżka kolejką górską w wesołym miasteczku. I choć ty sam w grze Rollercoaster Tycoon 2 nie przeżyjesz tego, zapewnisz podobne przeżycia małym, wirtualnym ludzikom. Brzmi interesująco? Zapraszam do lektury...

Ostatnia dekada, może nawet ostatnie piętnaście lat to nieustająca inwazja amerykańskiej kultury i stylu życia na całą Europę. Zjawiska, mody i postawy zaczerpnięte z USA szczególnie szybko i chętnie przyjmowane są w krajach Europy Środkowo-Wschodniej, gdzie ciągle jeszcze to, co amerykańskie, kojarzy się z wolnością, swobodą i wielkim światem. Nie będę wyrokował w tym miejscu, czy to dobrze, czy źle (choć smutno, kiedy „randka w McDonalds jest oznaką miłości” jak śpiewa Siny, jeden z ciekawszych polskich raperów), nadal natomiast nie wszystkie zjawiska kulturowe ze Stanów są u nas znane i przyjmowane. Zdarza się zatem, że rzeczy popularne tam (np. niektóre gry komputerowe), u nas są jedynie atrakcją dla wąskiej grupy zapaleńców. Tak jest - dla przykładu - z amerykańskimi wynalazkami: theme parkiem i rollercoasterem. Niby znamy w Polsce wesołe miasteczka i kolejki górskie, ale to pikuś w porównaniu z parkami rozrywki, jakich jest kilka w każdym stanie USA z sięgającymi kilkudziesięciu metrów wysokości rollercoasterami, które tam stoją.

Amerykańskie przeboje

Tak jest też z grą Rollercoaster Tycoon, której pierwsza część była jedną z najlepiej sprzedających się gier w Ameryce w 1999 roku, a dwa dodatki do



niej (Loopy Landscapes i Corkscrew Follies) cieszyły się tam równie wielką popularnością - tymczasem u nas mało kto w ogóle ją zauważył.

Paradoksalnie fakt, że w Polsce Rollercoaster Tycoon nie był szczególnie znany, jest dla drugiej części gry - niestety tylko w naszym kraju - zbawieniem. Chodzi o to, że Rollercoaster Tycoon 2 właściwie niczym (!!) się nie różni od poprzednika - Amerykanie będą wściekli, że każe im się płacić drugi raz za to samo. (Chociaż biorąc pod uwagę średni iloraz inteligencji Amerykanina, może się nie zorientują.) Polacy natomiast mają kolejną okazję, by poznać tę grę. Grę, dodajmy, która jest jedną z najlepszych pozycji w gatunku, niekwestionowanym klasykiem dla wszystkich fanów tycoonów.

Prosto i konkretnie

Grę rozpoczyna bardzo proste menu główne, w którym można wybrać jedynie rozpoczęcie nowej rozgrywki, wczytanie zapisanej, samo-

uczek oraz zestaw narzędzi dodatkowych. Po dokonaniu wyboru przenosi się na mapę swojego parku rozrywki - tutaj będziesz wyznaczał miejsce pod kolejki górskie i stawiał inne atrakcje, budował budynki administracyjne, usługi, wynajmował pracowników oraz patrzył, jak małe ludki machają z przerażeniem rączkami, zjeżdżając z zawrotną prędkością w dół rollercoastera.

Wszystkie te czynności (z wyjątkiem patrzenia oczywiście) umożliwia prosty w obsłudze i przejrzysty zaprojektowany interfejs, który daje pełną kontrolę nad tym, co dzieje się w parku. Elastyczność interfejsu gry polega na tym, że w każdej chwili otwartych możesz mieć kilka (maksymalnie 8) okienek - tych właśnie, jakie w danym momencie są ci najbardziej potrzebne.

■ Szełowia Six Flags chwali kolejkę Tornado - jest nieduża, ale zawsze przyciąga tłumy gości.





ne. To bardzo dobre rozwiązanie i szkoda, że tak rzadko stosowane w innych grach należących do tego gatunku.

Parametrów moc

Wszystkie instalacje rozrywkowe, jakie stawiasz w parku, opisane są trzema parametrami. Są to, kolejno: excitement, intensity, nausea. Ten pierwszy określa ogólną frajdę wywołaną u gości parku przez daną atrakcję. Drugi oznacza poziom intensywności przeżycia, czyli to, czy przejażdżka jest ekscytująca przez cały czas, czy tylko w pewnych momentach. Ten trzeci zaś decyduje o tym, jak często korzystanie z atrakcji kończy się dla gości „zwrotem treści żołądkowych” - bo na to też trzeba tu uważać.

Wydawać by się mogło, że im większe współczynniki, tym lepiej. Musisz jednak pamiętać o tym, że twoje wesołe miasteczko odwiedzają nie tylko maniacy adrenaliny, którzy za nic mają prawa grawitacji, ale też małe dzieci i osoby, wolące bezpieczniejszą i mniej szaloną zabawę. Kluczem do sukcesu jest zatem takie zróżnicowanie dostępnych w parku atrakcji, by każdy znalazł tu coś dla siebie.

Ostra jazda infostradą

Podczas planowania, gdzie umiejscowić wszystkie obiekty niezbędne do funkcjonowania wesołego miasteczka, szybko zorientujesz się, gdzie i co budować, w jakiej odległości umieszczać budki z fast-foodem i napojami, jaki obszar efektywnie obsłuży jeden z twoich pracowników (czy to sprzątacze, czy mechanicy, czy zabawiacze gości). To gra, w której zasady, jakimi musisz się kierować dążąc do wypełnienia warunków ukończenia misji (np. zebranie pewnego kapitału, osiągnięcie określonej liczby gości, osiągnięcie odpowiednio wysokiej ogólnej oceny parku), są niezwykle logiczne i przejrzyste. Nie zastanawiasz się więc „o co w tym wszystkim chodzi?”.

Wysoka czerwona wieża to znak rozpoznawczy atrakcji Turbiny z parku w Belgii.



a główkujesz, jak najefektywniej wykorzystać dostępną przestrzeń i kapitał. To jedna z największych zalet gry, która zadecydowała również o powodzeniu pierwszej części.

Kolejnym ważnym atutem Rollercoaster Tycoona jest mnogość informacji dostępnych na temat parku i każdej jego atrakcji z osobna, a także opcja modyfikowania parametrów działania tychże. Dla wszystkich rollercoasterów możesz ustalić odmienne ceny - np. czas oczekiwania na klientów; zdecydować, czy wagoniki zawsze muszą być wypełnione w 100% czy też mogą zdarzać się wolne przebiegi. Kilkom kliknięciami myszy możesz też spowodować, że kolejka będzie jeździła szybciej, lub wolniej, niż przy standardowych ustawieniach. To samo dotyczy się także atrakcji innych niż kolejki górskie - karuzele, samochodzików itd. Nawet muzyczka, jaką słyhać z głośników podczas przejażdżki, zależy tylko i wyłącznie od ciebie. Efekt tych modyfikacji możesz dokładnie zmierzyć - wszystkie informacje potrzebne do kierowania parkiem są tutaj dostępne wprost i bez zbędnych poszukiwań czy zagłębiania się w okienka i ekrany menu. Co ważne, mimo że w grze pojawia się bardzo dużo liczb i zestawień, całość nie przypomina arkusza kalkulacyjnego, tak jak ma to miejsce w przypadku mniej udanych gier z gatunku tycoonów.

Samodzielny dodatek

Jak długo by się nie zachwycać nad sposobem, w jaki zespół twórcy gry - Chrisa Sawyera, zaprojektował Rollercoaster Tycoon 2, nie zmienia to jednak faktu, że gra jest niemal identyczna z częścią pierwszą. To raczej bardziej samodzielny dodatek niż pełnoprawna druga część - o ile bowiem scenariusze, jakie gracz musi tu wypełnić, są nowe i naprawdę ciekawe, tak cała mechanika gry pozostała niezmieniona.

Najistotniejsze nowości to dla nas rzecz zupełnie nieistotna - a więc uzyskanie licencji sieci parków rozrywki Six Flags (patrz ramka), dzięki czemu w grze pojawiło się pięć parków faktycznie istniejących oraz 25 atrakcji, jakie w parkach tych występują. Poza tym w RT2 pojawia się oddzielna aplikacja do edycji rollercoasterów, możesz je zatem projektować bez pośpiechu, co było niemożliwe w odsłonie pierwszej gry. Tam edycja kolejek odbywała się na głównej mapie, podczas zwyczajnej gry.

Kolejnym dodatkiem jest również edytor scenariuszy, niestety niezbyt wygodny, bowiem nie daje możliwości umieszczenia

zienia w przygotowywanym scenariuszu żadnych kolejek i atrakcji (!!!). Poza tym dodano nowe atrakcje, opcję prowadzenia większych niż wcześniej parków, wprowadzono kilka kosmetycznych zmian - tak naprawdę jednak to skromne uzupełnienie oryginalnego Rollercoaster Tycoona i nieuzasadnione jest tu egzekwowanie normalnej, pełnej ceny gry.

Six Flags

Six Flags, Inc. to największa na świecie firma zajmująca się budową i prowadzeniem parków rozrywki. Należy do niej 39 parków w Ameryce Północnej, Łacińskiej i Europie. Ponadto koncern ma udział w kilku innych firmach zajmujących się prowadzeniem podobnych miejsc rozrywki, a na zasadzie licencji prowadzi również parę filmowych parków firmy Warner Bros. Wszystkie parki rozrywki należące do Six Flags goshczą łącznie 50 milionów turystów rocznie (!!!), a firma jest notowana na nowojorskiej giełdzie papierów wartościowych. Najbliżej nas taki park znajduje się w Brukseli w Belgii oraz w Amsterdamie w Holandii - oba zresztą pojawiają się również w Rollercoaster Tycoon 2.

Funkcjonalnie, ale po staremu

Żał do twórców jest tym większy, że nie zmieniono także tego, co zazwyczaj poprawia się w kolejnych częściach gier - czyli oprawy graficznej. O ile bawiąc się RT2, nie mogłem ustrzec się wrażenia déjà vu, tak spoglądając na grafikę, czułem się tak, jakbym przeniósł się w czasie o 4-5 lat wstecz. Engine gry umożliwia teraz włączenie rozdzielczości 1024 x 768, ale to właściwie jedyna zmiana, jaką wprowadzono do oprawy graficznej. Biorąc pod uwagę, że już 3 i pół roku temu, w chwili wydania pierwszej części Rollercoaster Tycoona, grafika nie wyglądała najlepiej, nie rozumiem, jak graficy z zespołu Sawyera mogli tego nie zmienić? Oczywiście wszystko jest tu funkcjonalne i wyraźne, nie ma żadnych kłopotów ze zidentyfikowaniem tego, co dzieje się na ekranie, ale w obliczu ogólnie małej liczby innowacji wprowadzonych do Rollercoaster Tycoon 2, pozostawiona bez zmian oprawa graficzna razi tym bardziej.

Zatem co dostajemy w pudełku z napisem Rollercoaster Tycoon 2? Doskonatą, jedną z najlepszych w gatunku grę, z oprawą graficzną, jaka wyraźnie odstaje od obecnych standardów. Jeśli jesteś fanem oryginalnego Rollercoaster Tycoona, zastanów się, czy kilkanaście nowych scenariuszy i oddzielny edytor oraz kolejek warte są takiego wydatku. Jeżeli zaś po przeczytaniu tej recenzji uważasz, że gra o parkach rozrywki może cię zainteresować, a nie znasz pierwszej części - inwestuj śmiało własne ciężko zarobione pieniądze. To wyborna gra - tym większą więc szkoda, że jej twórcy nie postarali się, by dobrze ją w tej nowej edycji odświeżyć.



Jak długo by się nie zachwycać nad sposobem, w jaki zespół zaprojektował Rollercoaster Tycoon 2, nie zmienia to jednak faktu, że gra jest niemal identyczna z częścią pierwszą.

8

Producent: Chris Sawyer Dystrybutor: Inforgraphics

Internet: www.rollercoastertycoon2.com Wymagania: PII 300 MHz, 64 MB RAM, karta graficzna 2 MB Akcelerator: nie

ta gra jest naprawdę świetna, daje sporo radości i jest bardzo grywalna
licencja Six Flags - w tym dwa parki europejskie - ciekawe wymagające scenariusze - świetny interfejs!

grafika! - brak istotnych zmian w stosunku do pierwszej części gry
nieprzemysłowy edytor scenariuszy

OLN

■ Michał Łukasiewicz

Historia założonego w 768 r. p.n.e. Rzymu od wieków intryguje historyków. Ta niewielka, położona na Tybrze osada w ciągu zaledwie kilku stuleci przerodziła się w centrum potężnego Imperium, które granicami obejmowało nie tylko tereny Italii, ale również lwią część Europy Zachodniej, ziemi nad Morzem Śródziemnym oraz tereny Bliskiego Wschodu.

LEGION

Nasza wiedza o nacji rzymskiej w sporej mierze bazuje na przypuszczeniach i choć często bardzo prawdopodobnych, jednak wciąż są to tylko domysły. Coż zatem nam szkodzi stanąć na czele rosnącego w siłę państwa i napisać autorską wersję historii? W końcu każdy ma prawo do własnej interpretacji przeszłych zdarzeń. :-)

Za sprawą Paradox Entertainment nadarza się niezgorzda okazja ku temu. Producenci osławionej Europy Universalis wypuścili na rynek (napisaną przez studio Slitherine Strategies) turową grę strategiczną, której akcję osadzono w realiach starożytności, a nazwano prosto i bez animuszu - Legion. Twórcy nie ukrywają, że inspirowali się tytułami, takimi jak Centurion czy Civilization, co zresztą daje się zauważyć na każdym niemal kroku.

Klucz do chwały

Kluczem do sukcesu w Legionie jest umiejętne i mądre rozbudowywanie infrastruktury imperium, na które składa się szereg państw-miast. Poprzez podbijanie coraz to nowych miścin przejmujemy kontrolę nad kolejnymi obszarami mapy. Ale by można było wyruszyć z krucjatą i pozostać spokojnym o przebieg walk, niezbędne jest sformowanie odpowiednio silnej armii - nic nowego. :) Wojsko rekrutujemy spośród mieszkańców podległych miast, oczywiście o ile wcześniej wzniesiemy

niezbędne do szkolenia jednostek ośrodki, takie jak koszary, stajnie, szkoły luczników itd. Niezwykle ważne jest zatem to, aby z głową planować rozwój osad - miejsce pod wznoszenie nowych budowli niemiłosiernie tu ograniczone. Trzeba się nieźle nagłowić, by pozyskać główne surowce (żywność, żelazo oraz drewno) i by szło to sprawnie oraz nie opóźniało rozwoju cywilizacji.



Ostateczne zwycięstwo uwarunkowane jest także rozsądną prowadzoną polityką zagraniczną. Z początku państwa ościennie nastawione są do nas w najlepszym przypadku neutralnie. Dobrze byłoby zawrzeć sojusz z silnym sąsiadem - tym samym gwarantując sobie kilka lat spokoju przeznaczonych na rozkwit armii. Tutaj poradź stricte techniczna: nim zaatakujesz sojusznika, wypowiedz mu pokój. W przeciwnym razie może się to baaardzo nie spodobać pozostałym sprzymierzeńcom...

Jeśli nie RTS - to co?

Wielu świeżo upieczonych graczy używa zamiennie określeń „RTS” i „gra strategiczna”. Ale Legion będąc pełnoprawną „strategią”, nie jest jednocześnie RTS-em - tu bowiem akcja nie rozwija się w czasie rzeczywistym. W grze obowiązuje system turowy i muszę przyznać, że w wymienienie się sprawdza! W turach głównie zarządza się miastami i przemieszcza wojska. Jednak zupełnie inne reguły panują podczas batalii.

Do bojuuuu!

Po podjęciu decyzji o ataku na dany cel, względnie gdy któryś z komputerowych przeciwników znacznie szturmować nasze miasto zostajemy przeniesieni na ekran mapy taktycznej. Tam, na poglądowym planie pola bitwy, ustalamy pozycje poszczególnych oddziałów, szyk formacji, a także moment uderzenia. Przeważnie dzięki informacjom naszych (zawodnych niestety) szpiegów, na planszy zaznaczona jest też pozycja danej części armii wroga. Rzadziej zdarza się, by wywiad zdążył rozpracować ustawienie wszystkich jednostek. Taktyka odgrywa szalenie istotną rolę. Sami przekonacie się najlepiej, jak wiele zależy od rozstawienia wojska oraz chwili, w której poszczególne oddziały wkroczą do akcji. Podczas gry w Legion potwierdza się powiedzenie „wyścigi nie zawsze wygrywają najszybsze, a bitwy najsilniejsze... ale tak należy obstawiać”. :)

Godne odnotowania jest to, że w trakcie działań żołdacy nabywają cenne doświadczenie (obrazuje to specjalny ekran z rezultatami bitwy), które przydaje się w kolejnych występach zbrojnych. W starciu może brać udział - góra - osiem jednostek. Ich liczebność nie ma tu jednak znaczenia - liczba „lebków” w drużynie jest pochodną stopnia rozwinięcia miasta, z którego się wywodzą. Warto dokładnie śledzić wszystkie współczynniki legionów, bo różnica między dwoma



pozoru identycznymi - w istocie może być kolosalna.

Myli się ten, kto sądzi, że po taktycznych formalnościach nastaje czas prawdziwej zabawy w wybieranie co do sztuki bojowników komputera. Podczas zmagania na froncie gracz nie ma najmniejszego wpływu na działania własnej armii! Wszelkie rozkazy wydaje się przed konfrontacją, potem pozostaje już tylko patrzeć i sprawdzać, jak wojsca realizują nasze wytyczne. Autorzy mogli, a nawet powinni pojsć z graczami na pewien kompromis i umożliwić choćby podstawową kontrolę nad szeregami. Szkoda, że z tego prawa nie skorzystali. Nic, tylko patrzeć? Ejże, to ma własną nazwę! NUDA. Ale to, że od bitew wieje nudą, nie znaczy bynajmniej, że nudna jest też gra. Szkolenie armii, rozwój miast, przygotowywanie bitew, rozbudowany wątek polityczny sprawiają, że siedząc nad Legionem, czas mija dużo szybciej. Może się komuś narażę, ale sądzę, że Legion jest tym dla gatunku gier strategicznych, czym dla sportowców Deluxe Ski Jump. Gra się weń świetnie i zapomina o całym bożym świecie. Że niby właściwie cały czas wykonujemy te same czynności? Eh, jakie to ma znaczenie, gdy zabawa wciąga? A w Centurionie to było inaczej?

Kampanie

Pracownicy Slitherine najwyraźniej wyszli z założenia, że kontemplacja nad wyborem trybu gry nie jest ulubionym zajęciem domorosłych strategów. Wachlarz wariantów rozgrywki został ograniczony do minimum. W praktyce oznacza to dostęp

jedynie do kilku kampanii, choć właściwsza wydaje się tu nazwa „scenariuszy”. Zadanie za każdym razem jest identyczne - „poprzez odpowiednią strategię, skuteczną dyplomację i dokładne planowanie doprowadzić do dominacji nad regionem”. Wyszukane to nie jest.

Niedostatki wynikające z braku głębszej myśli w fabule próbuje rekompensować poziom konfiguralności kampanii. Możemy bawić się zgodnie z prawdą historyczną lub samodzielnie dostosować zasady gry. Rzecz jasna, pierwsza droga prowadzi na tron państwa rzymskiego i skazuje na tocenie walk z właściwymi dla danego okresu ludami. Wybór alternatywny daje możliwość zmiany nacji (oprócz Rzymian możemy kierować także Celtami, Hiszpanami, Germanami, Grekami, Piktami, Brytami lub innymi pomniejszych plemionami) oraz doboru głównych oponentów. Gdyby nie to rozwinięcie, Legion szybko stałby się nużący niczym kolejny odcinek „Mody na sukces”.



Czy warto sięgnąć po Legion? Mimo wszystkich słabostek gry uważam, że... tak!

Zdziwił mnie brak trybu gry wieloosobowej. Nie zwróciłbym na to uwagi, gdyby gra była słaba, ale - jako się rzekło - Legion zaskoczył mnie pozytywnie, a wielogodzinne sesje ze znajomymi tylko wzmogłyby życzliwy odbiór produktu. Gdzieś, kiedyś obito mi się o uszy, że niewykluczone jest rychłe pojawienie się łatki z multiplayem. Lepiej późno niż wcale?

Symulator przeszłości?

Nie ukrywam, że duże wrażenie zrobiła na mnie wierność historyczna w programie. Mapy zostały przygotowane na bazie źródeł naukowych, toteż miejsce, gdzie spotkamy np. Etrusków - nie jest przypadkowe. Piszę to z pełnym przekonaniem, bo wciąż leży przede mną atlas historyczny, z pomocą którego weryfikowałem wierność historyczną elementów świata gry. :-)

Podobnie rzecz ma się w odniesieniu do uzbrojenia i sposobu działania armii - na pewno nie są one wytworem nadmiernej fantazji ludzi z SS. Jakkolwiek historia nie jest moją ulubioną dziedziną - uważam, że od tej strony gra zasługuje na spore uznanie. W ramach „dnia czeplania się wszystkiego i wszystkich” wyrażę tylko żal powodowany brakiem zaimpletowania do Legionu czegoś w rodzaju minicyklopedii. Wówczas edukacyjne walory tytułu nie stanowiłyby kwestii spornej.

Wrażenia estetyczne

Po zerknięciu na obrazki chyba nikt nie ma wątpliwości, że Legion nie jest kierowany do amatorów wyszukanych wrażeń wizualnych. Wszechobecne dwa wymiary, stała rozdzielczość 640 x 480 (!) - dobrze chociaż, że uciążliwemu tego „monstrum” poddał najwykleszy Pentium z MMX. Po tym, co pokazał Medieval Total War, trudno mi znaleźć jakieś słowa, którymi mógłbym pozytywnie wyrazić się o wyglądzie Legionu. Za to chodzi niesamowicie płynnie.

Ścieżka dźwiękowa również nie zachwyca rozmachem. „Nie zachwyca” to mało powiedziane. W tle usłyszymy 7 motywów o łącznej długości... 14 minut!!! Już po pierwszej półgodzinie gry człowiek odruchowo ścisza głośniki. Szczęście, którzy mają soundtracka z filmu Gladiator, mogą wreszcie zrobić z niego pożytek.

Myślicie, że to największe zaskoczenie, jakie spotkało recenzenta?

Skądże znowu. Nie byłbym sobą, gdybym nie przewertował katalogów z grą. W folderze Sounds, jak się słusznie domyślałem, umiejscowiono obecne w programie dźwięki - wszystkie pobrzęki walki, rozmaite „kliki” itp. Jest tego łącznie... 62! Dacie wiarę? 62 nieustannie powtarzające się odgłosy!

Legion Warszawa, pany!

Wersja gry, jaką przez ostatni tydzień wypełniałem czas, była już w pełni zlokalizowana, CD-Projekt spisał się wedle oczekiwań, a efekt tego jest taki, że trudno przyczepić się do jakiegokolwiek elementu polskiej edycji. Tłumaczenie na poziomie, literówek brak, jedynie z interpunkcją nie wszystko jest tak, jak być powinno - ale to już w oczy nie kłuje. Z drugiej strony, tłumacze za wiele roboty nie mieli. Wystarczyło „upolskować” kilka ekranów menu, drobne informacje o scenariuszach oraz niezbyt liczne komunikaty. Czyli dla prawowitego zespołu - jeden dzień pracy.

Veni, vidi...

Nie powiedziałem jeszcze najważniejszego: czy warto sięgnąć po Legion? Mimo wszystkich słabostek gry uważam, że... tak! Cienizna graficzna, płytkość udźwiękowienia, tylko jeden tryb rozgrywki - są faktami. Faktem jednak jest też niespodziewana grywalność, mająca źródło nie wiadomo gdzie. Ale ważne, że jest. I to się liczy!

6

Producent: Slitherine Strategies ■ Dystrybutor: CD-Projekt
Internet: www.slitherine.co.uk/Legion/Legion.htm ■ Wymagania: P 233, 64 MB RAM, 250 MB HDD, Win 9x/XP ■ Akcelerator: wymagany

■ całkiem spora grywalność ■ wierność historyczna ■ bardzo niskie realne wymagania sprzętowe

■ bitwy „tylko do oglądania” ■ brak gry sieciowej ■ przynudza

O F E N Z Y

US Special Forces

■ SLip

Team Factor zapowiadał się obiecująco. Gra miała udostępniać kilkanaście zróżnicowanych misji z trzema stronami konfliktu, ok. 50 rodzajów broni, opcję rozwoju postaci przez grę za pośrednictwem Internetu, w której jednocześnie uczestniczyć miało nawet do 30 graczy! Zasady gry miały bazować na taktyce i umiejętnej współpracy członków drużyny, reprezentujących odmienne profesje. To wszystko sprawiło, że z dość sporym zaciekawieniem zabrałem się za testowanie tej gry.

Na wstępie zaserwowano dość dynamiczne intro z ciekawą muzyką i... pokracznymi żołnierzami, którzy biegają w komiczny wręcz sposób. Po oględnym przejrzaniu opcji menu uruchomiłem pierwszą spośród dwunastu dostępnych misji, ustawiłem kilka botów i pośpiesznie nacisnąłem START.

Let's go!

Zadanie jednej z drużyn to bronić dane miejsce. Rola pozostałych dwóch ogranicza się najczęściej do wykradnięcia tajnych informacji z komputera tudzież podłożenia ładunku wybuchowego. Zatem teoretycznie każdy walczy z każdym. Praktycznie zaś wygląda to tak, że jeśli team broniący określonej części mapki nie ma sporej przewagi liczebnej, szybko zostaje usunięty z pola gry przez atakujących go ze wszystkich stron oponentów.

Po podjęciu decyzji o przystąpieniu do którejś z drużyn, należy jeszcze wybrać najbardziej odpowiadającą nam profesję. Możemy wcielić się w żołnierza, zwiadowcę, snajpera i specjalistę. Od dokonania przez nas wyboru uzależniono to, jakimi cechami charakteryzować się będzie nasza postać i do jakiego uzbrojenia będzie miała dostęp.

Najważniejsza jest - zaprawa!

Po dokonaniu dwóch niełatwych wyborów wcisnąłem JOIN i zostałem wrzucony na mapkę. W trakcie odliczania przed rozpoczęciem rundy, podczas którego nie mogłem się przemieszczać, postanowiłem troszeczkę się porozglądać. Jakież było moje zdziwienie, gdy zobaczyłem botki z mojego teamu truchające w miejscu! No cóż... kierowcy wyścigowi przed rozpoczęciem wyścigu rozgrzewają opony, może i ci postanowili rozgrzać podeszwy butów i stawki?!? Szkoda tylko, że nie rozgrzali szarych komórek (a może je przegrzali?!?). Kiedy runda wystartowała, wszyscy jednomyślnie runęli w stronę drzwi - i tam się zaklinowali.

Zamknąć oczy i grać

Czas, kiedy botki głowiły się nad tym, czemu wszystkie naraz nie zmieszczają się w wąskim przejściu, poświęciłem, by przyjrzeć się grafice. Jednak bynajmniej nie poprawiło mi to humoru. W Team Factor wszystko wydaje się kanciaste i najczęściej pokryte słabymi jakościowo oraz niewybrednymi teksturami. Postacie są mało szczegółowe, a na temat jakości ich animacji wolałbym się nie wypowiadać. Tym bardziej nie uświadczymy tu fajerwerków graficznych. Próżno szukać cieni rzucanych przez postacie czy też dynamicznego oświetlenia. Sytuację tę ratują przyzwyczajenia wykonane (w porównaniu do całej reszty) modele broni.

Tym samym zastanawiam się, czemu gra wymaga tak potężnej konfiguracji kompa? Co więcej, podane wymagania minimalne mają - rzekomo - wystarczyć jedynie do gry po sieci bądź z maksymalnie pięcioma botami! Aby zagrać w Single Playera z trzydziestoma zawod-



nikami, należy mieć blaszaka wyposażonego w procesor P4 1.4 GHz, 512 MB RAM-u oraz kartę graficzną pokroju GF3, zaś wskazany jest jeszcze bardziej wyposażony sprzęt. To już - moim zdaniem - lekka przesada.

Sztuczna (nie)inteligencja

Ciekaw jestem, na co zużywa się tak dużo mocy obliczeniowej? Grafika prezentuje poziom znacznie poniżej przeciętnego, a boty są najwyżej jałwe w świecie głupie. Po mapce poruszają się chaotycznie, a ich zachowanie często jest przynajmniej dziwne. Podskakują np. w trakcie biegu po prostej drodze, skradają się w miejscach, w których w ogóle nie jest to wymagane, czy biegają obok przeciwnika, w ogóle go nie zauważając. Nawet nie wyobrażacie sobie, jak niezmiernie było moje zaskoczenie, gdy dwa boty - jeden z mojego, drugi z konkurencyjnego teamu - wyminiły się w wąskim korytarzu i nie oddały chociażby jednego strzału! Na porządku dziennym jest także to, że część komputerowych przeciwników „zaczyna się” gdzieś na mapce (najczęściej z lufą „wbitą” w ścianę).

Matrix, Matrix!!!

W sumie muszę jednak pochwalić botki za to, że po chwili namysłu wykombinowały, iż przez drzwi najlepiej wychodzić kolejno. Dzięki temu i ja miałem okazję podążyć za nimi w poszukiwaniu przeciwników. Mój spacer jednak szybko zakończyła celna seria wymierzona we mnie przez



Team Factor [v1.2]

bot, którego nawet nie zdążyłem zlokalizować. Wzbogacony o to doświadczenie, w drugiej rundzie byłem dużo ostrożniejszy. Po wypatrzeniu potencjalnego celu, co - zważywszy na to, że gracze poszczególnych teamów wyglądają niemal identycznie, nie było wcale takie łatwe - starannie wem wycelowałem i zacząłem strzelać. Mimo to przeciwnik, którego chciałem poznać, miał - widać - iście matryksowe zdolności, gdyż kule jakoś się go nie miały. Za to jego strzały, oddane



tak mi się wydawało, dopóki nie przekonałem się, że raptem na kilku (w sporadycznych przypadkach kilkunastu) serwerach nikt tak naprawdę nie gra! Musiałem nieco polować, zanim udało mi się trafić na moment, w którym na jednym serwerze dostrzegłem czterech graczy. Pospieszenie się do nich przyłączyłem i na „dzień dobry” ściałem celną serią zawodnika z własnego teamu. Chyba już wspominałem o tym, że trudno rozpoznać zawodników z poszczególnych drużyn, prawda? :)

Potem mimo wszystko było już dużo lepiej. Nauczyłem się, że trzeba być ostrożnym, nie zmieniać broni na początku rundy - wskutek tego znika celownik, który nie zawsze daje się odzyskać (wystarczy np. użyć zoomu, ale jeśli broń nie jest w takie cudo wyposażona, pojawiają się schody). W sumie Team Factor w wydaniu internetowym przypomina podchody. Długo błądzi się po mapce, szczególnie jeśli na tej znajduje się zaledwie kilku graczy, a gdy natrafi się na przeciwnika, wszystko wyjaśnia się w kilka sekund. Kłopot okazuje się też pomyśl z wykonywaniem określonych misji. Najczęściej wygrywa ten team, któremu uda się powybić wszystkich oponentów, co zresztą następuje bardzo często już po kilku minutach od rozpoczęcia danej rundy.

To już koniec???

W zasadzie mógłbym w tym miejscu zakończyć recenzję wystawiając bardzo niską ocenę i pewnie nikt by zbyt nie miał mi tego za złe. Jednak Team Factor ma też kilka elementów godnych uwagi, o których nie można nie wspomnieć. Ciekawie przedstawia się możliwość rozwoju cech postaci przez grę za pośrednictwem Internetu, jednak z wiadomych powodów nie udało mi się jej w pełni przetestować. Również wskaźniki zmęczenia i celności sprawiają się przyzwoicie. Na pochwałę zasługuje niski ping. Nawet podczas gry na zwykłym modemie uzyskuje się ping w granicach 120, co pozwala na

całkiem komfortową grę. Część osób może skusić sporo dostępnej broni, choć ostatecznie nie zauważyłem znacznych różnic w działaniu pukawek z tej samej grupy. Fajnie przygotowano część mapek.

Gra dla masochistów?

Team Factor jest grą słabą i raczej nie wydalbym na jej zakup 99 zł. Pozycji tej nie polecałbym ani multiplayerowcom - najwyżej w świecie będą oni mieli ogromne problemy, by znaleźć kompanów do zabawy, ani też fanom single playera. Lepiej rozejrzyjcie się za innymi tego typu produkcjami lub też kupcie stareńkiego Half-Life'a i zainstalujcie mod Counter-Strike.

PS Wystawiona ocena dotyczy gry Team Factor w wersji 1.2, w której poprawiono pewną część błędów zauważalnych w wersji podstawowej. TF v1.2 ma też nieco więcej mapek, a tym samym i misji. Jeśli chodzi o podstawową wersję Team Factor, to zważywszy na większą liczbę buraków, brak opcji gry za pośrednictwem Internetu i mniej misji, nie wystawiłbym jej oceny wyższej niż 2.



3

Producent: 7FX ■ Dystrybutor: Lemon Interactive ■ Internet: www.teamfactor.co.uk/
 ■ Wymagania: PIII 650 MHz, 128 MB RAM, CD-ROM 4x, 550 MB na HDD, DirectX 8.1, Win 98/ME/2000/XP ■ Akcelerator: 16 MB, OpenGL



■ niski ping ■ rywalizacja trzech drużyn ■ ciekawa budowa niektórych mapek
 ■ pokazany arsenał



■ w Internecie prawie nikt w to nie gra ■ idiotyczne botki ■ cienka oprawa audio-wizualna ■ mnóstwo mniejszych i większych buraków

OFIAR

po dłuższej chwili zastanowienia, okazały się równie celne jak poprzednio.

W trzeciej rundzie postanowiłem darować sobie zaczepianie oponentów i ostrożnie przedostałem się do wagonu, w którym znajdował się komputer - z niego miałem wykraść tajne dane. Jakież było moje zdziwienie, kiedy się okazało, że nie mogę dojść do niego dostatecznie blisko, a to z powodu, iż po obu stronach dostęp doń ograniczają boty z mojego teamu. A te - widać - znalazły się tu przypadkiem, gdyż żaden z nich nie miał pojęcia, co z kompem należy zrobić. W tym momencie szczerze żałowałem, że wyłączyłem opcję FRIENDLY FIRE. Po kilkunastu minutach gry byłem do tego stopnia zirygowany, że zrezygnowałem z gry i wybrałem się na relaksacyjny spacer. Tryb single - porażka totalna!



Łgła nitka

Po poroście postanowiłem sprawdzić, jak Team Factor sprawuje się w trybie multi. W końcu wątpliwa inteligencja botów nie powinna przeszkadzać w grze po sieci. Przy odpowiedniej dawce grywalności nawet nieciekawą grafikę i momentami drażniącą oprawę dźwiękową (np. kłujące w uszy skrzeczenie mew) można ścierpieć. Cóż, okazało się, że nie będzie mi dane pograć za pośrednictwem Internetu, jeśli nie zainstaluję wcześniej dwóch latek o łącznej wielkości ponad 130 MB! Z jednej strony - byłem zły koniecznością zasypania takich kolosów, z drugiej - miałem nadzieję na to, że poprawią one błędy, które udało mi się do tej pory zauważyć.

Niestety dość mocno się rozczarowałem. Zamiast mądrzejszych botów, dostałem kilka nowych misji, z czego tylko część rozgrywa się na niedostępnych przed instalacją latek mapkach. Z ważniejszych zmian na plus warto wspomnieć tę, że poprawiono błąd związany ze skakaniem (poprzednio tylko co drugie naciśnięcie spacji powodowało oderwanie się gracza od podłoża). Możliwa stała się też gra przy pomocy kobiety, co może ucieszyć panie zainteresowane gatunkiem FPP.

Ludzie, śpicie!?!?

Najważniejsze jednak było to, że dzięki patchom, aktualizującym grę do wersji 1.2, mogłem się cieszyć grą przez Internet. To znaczny

Emperor

Rise Of The Middle Kingdom

GATUNEK: RTS

■ Mr Eld

Na początku był chaos... Chociaż nie, na początku był Caesar (i jego sequele). Później nadszedł Faraon, potem Kleopatra, a jakiś czas po niej Zeus.

Co ja za bzdury piszę? Wymieniam tylko te gry, jakie ukazały się pod banderą Sierry, a wszystkie należą do kategorii gier zwanych strategiami bądź simami. Latka leć, a Sierra nie ma zamiaru zarzynać kury znoszącej złote jaja...

Jak łatwo wywnioskować na podstawie powyższych tytułów, mieliśmy już do czynienia z tytułami rozgrywanymi się w Imperium Rzymskim, Egipcie i Grecji. Teraz nadszedł czas na starożytne Chiny, a w zasadzie początki państwa chińskiego, bowiem akcja gry rozpoczyna się w czasach panowania dynastii Xia, czyli około roku 2100 p.n.e. Poprzez czasy panowania dynastii Qin, Han, Sui, Tang dochodzimy do końca kampanii - około roku 1215 naszej ery. W tym właśnie okresie Chiny podbił Czyngis-chan, którego wnuk Kubilaj ogłosił się cesarzem i założył dynastię Jüan.

Kampanie

Do wyboru dwa tryby kampanii - w tej grze nie ma bowiem czegoś takiego jak misje pojedyncze. Pierwszy tryb kampanii to historyczne dzieje jednej z dynastii (Historical Campaign). Trzeba przyznać, że duża rozpiętość czasowa (prawie trzy i pół tysiąca lat!) powoduje, iż gra nie jest nudna i nie musimy non stop patrzeć na poletka ryżu. Zmieniają się dynastie, a wraz z nimi architektura. Jednak dużo więcej swobody mamy w przypadku, gdy zdecydujemy się na tryb Open Play. Tu dowolnie konfigurujemy atrybuty gry, takie jak czas, wielkość miast, zachowanie pozostałych graczy etc.

No dobrze, ale co z tymi, którzy zaczynają grę od tutoriala? Także o nich pomyśleli programiści

Impressions, ponieważ jako samouczek potraktowano tu kampanię dynastii Xia. Co ciekawe, w odróżnieniu od etapów treningowych w innych strategiach, nie jest to prowadzenie za rękę w rodzaju "wybuduj teraz studnię, a potem świątynię". W Emperor dostajemy po prostu misję i mamy ją wykonać - tyle tylko, że na początku są one banalnie proste. Poza tym ktoś, kto grał w którąkolwiek z pozycji Sierry, bez problemu potapie się w menuach czy zasadach gry.

Powrót do korzeni?

Starsi gracze na pewno pamiętają, o co chodziło w Caesar III. Główny nacisk położono tam na rozbudowie i zarządzaniu miastem. Najprościej rzecz ujmując: - było to Sim City przeniesione w czasy Cesarstwa Rzymskiego. W Faraonie i jego dodatku pojawiło się trochę zmian, a sama gra powolutku ewoluowała w stronę klasycznego erteesa (było po prostu więcej walki). Z kolei rozgrywkę w Zeusie stworzono pod kątem interakcji z bóstwami greckiego panteonu.

Emperor to w pewnym stopniu powrót do korzeni. Głównym zadaniem gracza jest rozbudowa i zarządzanie miastem, a nie walka. Nasi poddani spokojnie mogą się poświęcić pracy, a walkę potraktować jako coś od święta. Wydaje



Oto kolejny sim, który wyszedł spod rąk Impressions. Niestety niezym specjalnie się nie różni od kilku poprzednich.



• Ciekawe, czy w tym pałacu zainstalowano system alarmowy?

• Targowisko jest bardzo ważną częścią miasta.



• Chwila nieuwagi - i kilka domów zajęło się ogniem.

mi się, że wyszło to grze na dobre, gdyż Zeus miejscami miał za dużo zupełnie zbitecznych opcji. Natomiast tutaj dostajemy spory teren, określone cele - i możemy się skoncentrować na budowaniu miasta i jego rozwoju. Tym, który przy poprzednim zdaniu wycedził "nie lubię erteosów, w których co mijsie trzeba wszystko zaczynać od nowa!" (możecie to nawet powiedzieć ciut bardziej nieparlamentarnie) - pragnę oznajmić, że nie jest aż tak źle i niektóre misje zaczynamy w miejscu, gdzie skończyliśmy poprzednią. Szkoda, że to sporadyczne posunięcie.

Gdzie tu coś nowego?

Problemem - jak dla mnie - jest rozgrywka, bowiem w sumie trudno mi znaleźć COKOLWIEK nowego w tej grze. Wszystko opiera się tu na tych samych zasadach co przed laty, a jedyną różnicą jest wygląd budowli - bo i tak spełniają one te same funkcje, co w poprzednich częściach. Ponownie gra toczy się tym samym trybem: na początku stawiamy domki, do których wprowadzają się przybysze znikąd. Oczywiście ludność powinna mieć się czym pożywić - więc stawiamy budynki: łowców i rybaków. Potem wyznaczamy teren pod pola uprawne oraz zaczynamy dbać o czystość w osadzie. Stawiamy studnie oraz stanowiska "straży pożarnej". Wraz z napływem kolejnych mieszkańców należy pomyśleć o przemyśle, bo nie samym jedzeniem człowiek żyje. Możemy zatem produkować broń, ubrania, wyroby gamcarskie, wyroby uważane za luksusowe (np. ozdoby z brązu). Wchodzenie w szczegóły nie ma przy tej okazji za bardzo sensu, gdyż naprawdę wszystko to już przerabialiśmy niejednemu raz.

Poza wspomnianymi już opcjami istnieją oczywiście handel oraz atrakcje, które czynią grę ciekawszą. Pod słowem "atrakcje" rozumiem tu chociażby efekty pożarów czy trzęsień ziemi. Brzmi znajomo? A jakże, to też już było w poprzednich odsłonach tej serii, a i milionie innych simów czy erteosów. Handel wygląda mniej więcej tak jak w Faraonie. Stawiamy plac, na którym potem wyrastają sklepy z mydłem i powidłem. Innowacyjnych pomysłów w Emperorze właściwie nie ma...

Umarli bogowie, niech żyją przodkowie

Być może z wyjątkiem Ancestors, czyli tłumaczyć na polski - przodków. Zastąpili oni bogów, którzy byli obecni do tej pory w grach Sierry. W Emperorze pojawiają się cztery różne religie, choć każda bazuje na idei pokoju i harmonii. Przodkowie (ich dusze) są bardzo potrzebni społeczeństwu - pomagają w różnych i często nieprzewidywalnych sytuacjach. W zamian za to oczekują od ludzi dogodnej czci oraz prezentów. Jak to dokładnie wygląda, to już zależy od indywidualnych upodobań przodka. Jeśli uczynisz swego prapra... dziadka naprawdę szczęśliwym, może się zdarzyć, że zawita on osobiście do twojego miasta pod postacią wielkiego "czegoś"...

Klimatyczne dźwięki...

Muzyka to coś, co w Emperorze najbardziej przypadło mi do gustu. Miłutkie, klimatyczne i stonowane dźwięki wygrywane na egzotycznych dla Europejczyka instrumentach, kojąco wpływają na samopoczucie. Rzecz jasna, jest to muzyka związana z kulturą wschodu i przyjemnie się jej słucha, lecz jeśli jesteś kimś, kto potrafi kilkanaście godzin dziennie spędzić na grze, szybko się nią znudzisz. Programiści trochę tu wtopili i zamieścili za mało utworów. Po dłuższym odtwarzaniu nawet fanatyk Orientu wywali głośniki za okno. Jeśli idzie o odgłosy - w zasadzie nic sobą nie prezentują. Ot, takie typowe i simowate dźwięki, jakie występują po kliknięciu na postać lub budynek.

Ten smok biegnący po ulicach to część atrakcji obchodów Nowego Roku.



...i standardowy engine

Chciałbym skłamać i powiedzieć, że tym razem w grze Sierry użyto superbajeranckiego i nowego silnicza, ale nic z tych rzeczy. Emperor bazuje na tym samym engine'ie, co wszystkie poprzednie odsłony serii. A latka mijają i czas już najwyższy, by zmienić grafikę. Nie twierdzą, że Emperor jest brzydki, ale moim zdaniem - odstaje od dzisiejszych gier strategicznych w większości przypadków wykorzystujących 3D. Może ładnie i kolorowo to wszystko wygląda, jednak mało realistycznie. Poprawnie, ale bez ciosu w zęby.

Czas na zmiany

Nie chcę być złym prorokiem, ale wątpię, by Emperor odniósł jakiś spektakularny sukces. Jest to po prostu kolejna poprawnie sporządzona gra, jakich widzieliśmy już sporo. Nie lepsza, ale i nie gorsza. W zasadzie mogę ją jedynie polecić tym, którzy do tej pory nie mieli styczności z grami Impressions oraz nie widzieli klonów SimCity i Age of Empires. Pozostałym radzę, by odłożyli kapuchę na Sim City 4.



Ogrody koło siedzib poprawiają stan higieny miasta.



Głównym zajęciem naszych poddanych jest zbieranie ryżu.



Chiny przed laty

Chiny są drugą, obok Mezopotamii, kolebką najstarszej i do dziś trwającej cywilizacji. Pierwsze wzmianki o Chinach, które pochodzą z 1600 p.n.e., dotyczą państwa plemiennego o ustroju niewolniczym (Szang In). Do III w. p.n.e. kraj był rozbity na wiele wzajemnie zwalczających się państewek. Jedynolity organizm państwowy powstał w 221 p.n.e. z inicjatywy króla Czeng, założyciela dynastii Cin. Podczas panowania tej dynastii wybudowano Wielki Mur Chiński, który spełniał rolę systemu obronnego przeciwko najazdom Hunów.

W okresie panowania dynastii Han (206 p.n.e.-220 n.e.) Chiny wygenerowały własną kulturę, która przetrwała do dnia dzisiejszego. Państwo przeżyło okres wielkiego wzrostu, znacznie rozszerzyło swoje terytoria i uruchomiło Szlak Jedwabny.

W latach 618-907, za panowania dynastii Tang, Szlak Jedwabny stał się największym kanałem handlowym na świecie, a kultura chińska i buddyzm (buddyzm) osiągnęły wysoki poziom rozwoju.

W 1211 Chiny zostały podbite przez Czyngis-chana, którego wnuk Kubilaj ogłosił się cesarzem i założył dynastię Juan. Rządy dynastii mongolskiej wywołały opór i bunt ludności, w wyniku których władzę przejęła dynastia Ming (1368-1644). Za czasów jej panowania powstało wiele świątyń i pałaców - sztuka chińska osiągnęła szczyt rozwoju, nastąpiła też stabilizacja gospodarcza i polityczna.

7

Producent: Sierra ■ Dystrybutor: Play It! ■ Internet: www.sierra.com
 ■ Wymagania: PII 400, 64 MB RAM, WIN 98/ME/2000/XP, CDx4, karta dźwiękowa
 ■ Akcelerator: nie



■ bardzo miłutka Klimatyczna muzyczka ■ da się grać bez bólu



■ zerowy poziom atrakcyjnych nowych pomysłów ■ po co grać któryś raz w to samo? ■ grafika rodem sprzed 2-3 lat

MECHWARRIOR 4: MERCENARIES

GATUNEK: **AKCJA**

■ Gem.ini

Jest XXXI stulecie, a ludzie nadal toczą wojny. Tysiące giną każdego dnia w odwiecznym konflikcie Sfery Wewnętrznej i klanów. Niezależnie od tego, w którym zakątku galaktyki toczy się walka, nad polami bitew górują 'Mechy - wielkie, czasem kilkunastometrowe, i ciężkie, kilkudziesięciotonowe humanoidalne maszyny bojowe, obwieszone każdym znanym ludzkości typem broni. Narzędzia wprowadzające w czyn wolę polityków.

> Outreach 01013066 Najwyższa ocena

Jest rok 3066 i trwa kolejny konflikt sukcesorów Steiner-Davion. Nie jest on niczym nowym - był osnową kampanii Vengeance. Dla mnie jednak jest czymś szczególnym - jest tym, w którym wezmę udział. W przeciwieństwie jednak do tych, którzy traktują wojnę i posiadanie 'Mecha z religijną niemal czcią, uważając walkę za swe powołanie i obowiązek, mną kierują odmienne pobudki. Jestem inny. Walczę dla pieniędzy. Dzięki temu będę wolny od zobowiązań innych niż te w stosunku do klienta. I nie przejmę się, gdy zarzucać mi będą cynizm czy bezideowość.

Ja po prostu nigdy nie rozumiałem fascynacji w głosie opowiadających o bohaterskiej śmierci legendarnych MechaWojowników oślanających czyjs odwrót. Nie wiem też, co niegodnego jest w ucieczce z pola walki w przypadku liczebnej bądź jakościowej przewagi wroga. Pamiętam, jak któryś z weteranów powiedział kiedyś: „ucieczka przed przeciwnikiem nigdy mnie nie zabiła. A przeciwnika często zabijał mój powrót ze wsparciem”. Nie widzę wreszcie sensu w blokowaniu mechanizmów odstrzelenia fotela pilota w chwili, gdy uszkodzenia przekraczają punkt krytyczny. 'Mech to narzędzie - możliwe jest jego zastąpienie, podczas gdy doświadczony pilot jest bezcenny!

Może właśnie dlatego zdobyłem komplet punktów na egzaminie i uzyskałem prawo stworzenia własnej grupy. Nazwę ją Desperados, bo zdaję sobie sprawę, że właśnie desperacji trzeba, by sięgnąć po te wysnione miliony kredytów. Mam jednak zarazem nadzieję, że już wkrótce i na długo nazwa ta pojawi się w biuletynach informacyjnych. Czy jednak wymieniać się ją będzie z szacunkiem, czy ze zgrozą - zobaczymy.

- Co waży 95 ton, porusza się z prędkością 80 km/h, skacze do 120 metrów i ma działko gaussa?
- Nie wiem, ale znikam stąd!

Dowcip dotyczący „Gladiatora”, krążący wśród MechaWojowników



> Outreach 08013066 Powstanie Desperados

Dokonałem wyboru, który pozwoli zaistnieć Desperados - wybrałem patrona grupy. Miałem możliwość przystania do jednej z czterech wielkich organizacji najemników. Chęć przyjęcia mnie w swe szeregi wykazały Wolf's Dragoons, Northwind Highlanders, Kell Hounds i Gray Death Legion. Każda z nich miała swoje zalety, oferując np. szybszy i szerszy dostęp do technologii klanów, lepszy start dzięki większej ilości pieniędzy lub - dzięki reputacji - lepsze ceny przy późniejszych zleceniach. Wybrałem Legion Szarej Śmierci, jednak nie sądzę, bym w jakikolwiek sposób był związany tą decyzją. Z tego, co wiem, dowódcy Legionu nie protestowali dotąd, gdy formalnie podległe im grupy zatrudniały się w formacjach niechętnych Legionowi.

Wybrałem też kamuflaż dla naszych 'Mechów. I nie jest to, jak można by oczekiwać, pragmatyczny biały na śnieg i pomarańczowy na pustynię. Nie sądzę bowiem, by można było mówić o kamuflażu w przypadku jednostki, która dwukrotnie przerasta niejednego las! Liczy się jednak styl, więc nasze maszyny malowane będą na sposób nazwany „burzą ognistą” - czyli od ciemnych żółci po ciepłe brązy. To coś jak przypadek tego legendarnego Czerwonego Barona i jego śmigłowego aeromecha zwanego trzyplatem, malowanego na kolor krwi. Poza tym pasuje do nazwy Desperados - nikt normalny nie malowałby 'Mecha na kolor, który wyróżnia go i w miastach, i na pustyni, i na śniegu.





> Halloran V. 15013066 Pierwsze pieniądze

Początki, jak zwykle, są trudne i łatwe zarazem. Rozpaczam jako przywódca grupy złożonej z czterech MechaWojowników i czterech bardzo lekkich 'Mechów, obłożonych lekką, jakżeby inaczej, bronią. Dysponuję jednak prawem dowodzenia dwiema pełnymi lancami - łącznie osmioma 'Mechami (ta druga mieć będzie własnego prowadzącego) - i wiem, że muszę je osiągnąć jak najszybciej. Na razie stoi temu na przeszkodzie brak pieniędzy, choćby tych, jakie co tydzień wydać należy na żołd zatrudnianych MechaWojowników. Nie wspominając o opłatach za transport czy zrzut, rosnących wraz z łącznym tonażem zabieranych na misję 'Mechów. Jednak wiem, że oddział osmiu 'Mechów może stawić czoło wrogowi nawet trzykrotnie silniejszemu niż mógłby to uczynić oddział czteroosobowy. Zwłaszcza że skrzydłowi wiedzą już, kiedy zwolnić spust, by przypadkowo nie trafić sprzymierzeńców. Coś, na co narzekali walczący w Vengeancie.

> Halloran V. 22013066 Pierwsze zlecenia

Przeglądałem oferty dla Desperados na tym poziomie ich doświadczenia. Jak na razie mam dostęp do dwóch systemów gwiazdnych - planet, jednak wiem o dalszych siedmiu, w których znajdują się klienci na oferowane przez nas usługi. Ich cena zależy od ryzyka związanego z akcją, przy czym cele dodatkowe płacone są ekstra. Ponadto zawsze żądamy prawa do zebrania resztek z pola walki, choć brzmi to śmiesznie dla kogoś, kto traktuje zawód MechaWojownika po rycersku: wyłącznie jako przywilej i honor, jednak to najprostszy sposób, by wzbogacić się o ciężkie „szkielety” 'Mechów i oszczędzić często dziesiątki milionów kredytów!

> Solaris VII. 05023066 Areny Solaris VII

Dzisiaj po raz pierwszy stoczyłem walki na słynnych arenach Solaris VII. Na tych specjalnie wyodrębnionych polach bitew spotykają się żądni chwały MechaWojownicy, by na oczach tysięcy widzów zgromadzonych na arenie: i milionów w domach w całej galaktyce, walczyć do ostatniego niepokonanego. Każda z takich walk przewidziana jest dla sześciu 'Mechów w jednej z czterech kategorii: lekkiej, średniej, ciężkiej i assault. Sam wystartowałem w lekkiej i średniej kategorii - Desperados wciąż nie mają ani jednej maszyny powyżej 55 ton. Zrobiłem to dla pieniędzy - bo chcę taką zdobyć.

Niewiele też jest prawdy w tym, że walki na tych arenach podobne są do antycznych turniejów rycerskich. Niczym nadzwyczajnym są tu chwilowe sojusze zawiązywane w celu wyeliminowania nieuszkodzonego 'Mecha i w chwilę później wykańczanie niedawnego sojusznika. W jednej z takich walk, w klasie średniej, poszło mi lepiej, niż mogłem się spodziewać. Na moim Uzielu z dwoma PPC pojawiło się pięć kolejnych karb, a komentator prawie ochrypl, wrzeszcząc o nowym objawieniu Solaris VII. Swoją drogą, jestem niemal pewien, że oszukują i komentuje robot - człowiek nie byłby w stanie przerwać komentarza w pół słowa, by natychmiast, w zupełnie inny sposób zaanonsować czyjeś zwycięstwo lub porażkę.

> Eaton. 26023066 Sława i hańba

Desperados zyskują coraz lepsze oceny i pojawili się w biuletynach, dzięki czemu możemy dyktować wyższe ceny. Okazało się też, że wpływ na nie, a nawet na dostępność części zadań ma system „szlachetności” i „niesławy” oraz notowań u sukcesorów - stron w konflikcie - Steiner i Davion. Niestety, nasza niesława szybko rośnie - zmiana strony konfliktu, gdy ten jeszcze nie wygasił, nie jest dobrze widziana przez przyszłych zleceniodawców. Jesteśmy natomiast jednakowo neutralnie postrzegani przez sukcesorów, co powinno umożliwić przyjmowanie zleceń od nich obu. A jeśli nagle okaże się, że któryś z nich oferuje lepsze warunki, zawsze można przecież zadeedykować mu kilka zwycięstw na arenie Solaris VII...

> Eaton. 05033066 Czarny rynek

Dzisiaj reputację, a może nawet życie Desperados uratował czarny rynek i oferowany na nim sprzęt i uzbrojenie. Na szczęście nie jest tak, jak opowiadali weterani kampanii Black Knight, że czarny rynek szedł w krok za życiem, przez co w przypadku uszkodzenia cięższych 'Mechów trzeba było zdawać się na maszyny sporo lżejsze. Dzięki temu po rozpatrzeniu warunków misji skontaktowałem się z handlarzami i kupiłem dwa Shadowcaty, które przeznaczyłem dla nowo wynajętych 'MechWojowników. I miałem rację, bo misja okazała się pułapką. W miejscu, w którym mieliśmy przeczwycić wrogi konwój, trafiliśmy w kleszcze dwóch średnich lanc popleczników Steiner. Poradziliśmy sobie bez strat tylko dzięki temu, że ci nowi, Mustang i BullsEye, są świetnymi strzelcami i wspomagając się wzajemnie, zestrzelili 2 wrogie katapulty. Ja sam wyeliminowałem trzech innych... Wtedy też poczułem, jak ważna jest umiejętność walki w grupie. Muszę jeszcze tylko nauczyć ich, żeby po zniszczeniu celu nie meldowali wszyscy po kolei. Jednokrotne „target eliminated” wystarczy i nie potrzebuję pięciu dalszych, by zrozumieć, w czym rzecz.



> Styk, 19033066 Trudne wybory

Dotąd zadania nie były trudne i wychodziliśmy z nich z co najwyżej lekko uszkodzonymi 'Mechami, dzięki czemu bez opóźnień powodowanych koniecznością czekania na ich naprawienie podejmowaliśmy kolejne zadania. Dziś jednak na planecie Styk sytuacja uległa zmianie. Tu, po zniszczeniu trzech lanc średnich 'Mechów, w tym jednej tuż przy polu minowym, trafiliśmy na cel - dropship Smoke Jagsów. Zdolaliśmy go zniszczyć, jednak dwa uszkodzone już wcześniej 'Mechy, Argus i - co gorsza - Sunder, nie wytrzymały eksplozji.

Całe szczęście, że Shredder i Angel wyskoczyli, nim ich maszyny zmieniły się w kupki postrzępionych, dymiących blach. Dobrze, że całość rozegrała się tylko na symulatorach! W trakcie rzeczywistej misji wstrzymałem wszystkich i sam, zza wzgórz, bez ryzyka kontrataku ostrzeliwałem dropship, dopóki nie wybuchł. Zastanawiam się jednak, jak bym się zachował, gdyby zginęli w rzeczywistości albo gdyby nie udało się zniszczyć głównego celu. Czy chciałbym powtarzać misję, dopóki obie lance nie wyszłyby z niej bez szwanku, czy też postanowiłbym kontynuować kampanię, wierząc, że przyszłe sukcesy wymażą z pamięci czarny dzień Desperados? Ponadto ktoś, kto nigdy nie poznał goryczy przegranej, nie jest ponoć w stanie w pełni docenić smaku zwycięstwa.

> Styk, 02043066 Nowe 'Mechy

Po kolejnej walce wygranej tylko dzięki szczęściu postanowiłem bliżej przyjrzeć się oferowanym na czarnym rynku 'Mechom. Jest ich łącznie, jak się okazało, 36, a więc wszystkie, jakie dotąd pojawiły się w Vengeance i Black Knight plus 10 nowych. (Możliwe jest także prawdopodobnie dołączenie do nich ośmiu kolejnych dostępnych wyłącznie w Mech Pakach, wydanych niedawno mini uzupełnieniach do Vengeance.) Wśród tych ostatnich znaleźć można zarówno 'Mechy bardzo ciężkie, np. 100-tonowy, niemal stacjonarny Fafnir, jak i bardzo lekkie, np. 20-tonową „pchełkę” - Flea, osiągnącą prędkość 150 km/h w standardzie.

Wśród tych, które zainteresowały mnie na tyle, by uzupełnić o nie hangary Desperados, znalazł się Longbow, dysponujący możliwością wystrzelenia nawet 80 rakiet dalekiego zasięgu w jednej salwie, i mój ulubiony aktualnie assault 'Mech - Templar, zbrojny w 2 lekkie gaussy i 2 ciężkie x-pulse lasery. Jest on w stanie w najwyżej dwóch salwach zniszczyć dowolnego innego 'Mechy. Trzecim zakupionym dzisiaj jest niewidziana przez lata na polach walk, a niezrównana w wielu przypadkach Puma, 'Mech lekki, 35-tonowy, który uzbrojony w dwa PPC może stawać przeciw 'Mechom średnim, a nawet ciężkim!



> New Exforu, 30043066 Zaproszenie do wspólnej gry

Sława Desperados sięga coraz dalej. Otrzymałem dzisiaj zaproszenie od dowódcy podobnej do mojej grupy do walk toczonych za pośrednictwem rozbudowanej i zmodernizowanej pod kątem Mercenaries MSZone. Walki na niej, zdaniem zapraszającego, toczą się na 19 nowych polach bitew, wszystkie ich warunki widoczne są teraz przed walkami, a za zwycięstwa przyznawane są premie, które posłużyć mogą w kampanii Desperados. Wciąż zastanawiam się nad propozycją, bo dowódca ostrzegł zarazem, że niedostępny jest obecnie, a popularny wcześniej tryb capture the flag.

> Hesperus II, 21053066 Nieznaczne różnice

Nie wiem czemu, ale dziś po raz pierwszy uświadomiłem sobie, że brakuje mi czegoś nowego, czegoś, co pozwoliłoby wyznaczyć wyraźną linię podziału pomiędzy Vengeance i Black Knight a samodzielnym przeciw Mercenaries. Najpierw przestałem wierzyć, że los Desperados mógł potoczyć się inaczej, gdybym wybrał innego patrona czy wykonywał zlecenia tylko jednej strony konfliktu. Być może byłoby nieco inaczej, a nie, jak niegdyś wierzyłem, całkowicie. Obawiam się też, że szansę na to miał tylko BattleTech 3025, który równy rok temu zakończył funkcjonowanie, nie

wychodząc poza fazę beta-testów.

Znaczących różnic nie ma także ani w treści, ani w formie kampanii. Zadania, jakie napotykałem dotąd, były standardowe i sprowadzały



Nieco tylko lepiej jest w przypadku formy. Odprawy są w stylu Vengeance i ograniczają się do statycznych plansz, z których nic w gruncie rzeczy nie wynika. Filmiki wprowadzające w misję (w tym intro) tworzone są przy wykorzystaniu engine'u, co - pomimo że są dynamiczne i kolorowe w porównaniu do walki w mieście w MechWarriorze 3 lub alfa-ataku Vulture'a z Vengeance, pod względem dramatyzmu wypada słabo. Lepiej jest z samymi krajobrazami pół bitew. Miałem np. możliwość walczyć w dżungli, której, z tego, co wiem, nigdy dotąd nie było, i w znanej z Mech Paków arenie Coliseum. Nie jestem natomiast pewien, ile prawdy jest w tym, że poprawiła się ostrość konturów, malowań czy efektów uszkodzeń 'Mechów. To wszystko nie oznacza, że świat Mercenaries nie może się podobać. Nie jest jednak tak wspaniale, jak opowiadają ci, którzy mieli okazję uczestniczyć w kampanii Mech Assault na Xbox, gdzie widać było nawet spłycające się z okien szkło. Mami jednak nadzieję, że kiedyś w kampanii MechWarrior 5 zobacze to wszystko, a może nawet dane

Wiem, że moja historia nie jest niczym nadzwyczajnym, niczym, czego nie doświadczili wcześniej weterani kampanii Vengeance czy Black Knight. Wydaje mi się jednak, że ci wszyscy, którzy tak jak ja chcieliby poprobować życia najemnika i samodzielnie pokierować swym losem w świecie nieustającej wojny, powinni spróbować. I kto wie, może pójdzie im lepiej niż moim Desperados, którzy w ostatnim boju ponieśli klęskę, po jakiej długo będą się podnosić?



Szanowna Redakcjo!

Piszę do Was jako wierny czytelnik, w pełni ufający waszemu opisom gier. Dlatego proszę o ostrzeżenie potencjalnych fanów MechWarriora przed częścią czwartą Mercenaries. Przyznam szczerze - ostatnio grałem w trójkę. Po recenzji czwórki odpuściłem (sprzęt by nie wytrzymał). Później recenzja kolejnej części - obłędnie ciężka. Pomyślałem: „poczekam”. No i niedawno zapowiedź ostatniej odsłony, w miarę pozytywna. Jako że sprzęt odrobinkę rozbudowałem, to z pewną dozą nieskromności pomyślałem: czemu nie. Jak tylko była możliwość zakupu tej gry za granicami naszego kraju, poszedłem na całość. Nie będę zbytnio rozpisywał się na temat całości, tylko te elementy, które mnie zirkutowały.

Gre podpalilem w rozdzielczości 1024*768 w 32-bitowym kolorze, detale na poziomie high. Powiem szczerze, wyglądało to tak sobie. Może to wina mojego akceleratora (GeForce 2 MX400 128 MB). Co prawda, gre porównuję do trójki, ale dlaczego po wystrzeleniu rakiety w ziemię nie dzieje się nic - w poprzedniej części powstał krater? Drzewa po zderzeniu z 'Mechem, o zgrozo, rozpadają się na wielką kupę zapalek (przemysł zapalczyzny powinien ściągać konkurencję).

Czemu ('Mech, jaki jest, każdy widzi) uzbrojenie podwieszone do ramion grzeje tylko do przodu? Powoduje to ciągłą konieczność obracania się w stronę celu.

Jeśli chodzi o dowodzenie aż dwoma lancami 'Mechów - litości! Przez tych kilkadziesiąt misji tylko dwukrotnie, powtarzam: dwukrotnie, użyłem innego rozkazu niż 'follow me'. Ten zaś wystarczył za całe dowodzenie i taktykę. [To tylko dobrze świadczy o AI „lancowych” - przyp. Gem.iniego.]

Co do obiecanej poprawy efektów trudno mi wydać werdykt. Może na najnowszych akceleratorach gra coś reprezentuje, bo na moim było cienko. Co więcej, nie włączając zoomu (w przeciwieństwie do małego kółka z trójki, teraz widzę ogromniasty prostokąt), tylko utrudnia, bo przesłania bez mała całe pole widzenia, a na dodatek wychodzi słabsza jakość tekstur.

Ogólnie zawiadłem się na tytule i niepotrzebnie angażowałem przyjaciela w dalekim kraju do zakupu. Zgodnie z powiedzeniem: im dalej w las, tym drzew coraz więcej, tak i tu coraz więcej obietnic i bajerów, ale sensu dalszej drogi nie ma. Zaznaczam, że nie testowałem trybów w grze wieloosobowej. Grę po prostu zaliczyłem bez żadnych emocji i przemności.

Piotr Niewczas

Gem.ini: Trudno się nie zgodzić z większością zarzutów, jednak wynikają one, jak się zdaje, ze swoistego szoku kulturowego na skutek zmiany klimatu gry. Sam pamiętam, jak trudno było mi przywyknąć do tempa „czwórki”. A co do słabej jakości oprawy – to przecież wciąż gra linii MechWarriora 4, wykorzystująca engine Vengeance.



Producent: FASA/Cyberlore ■ **Dystrybutor:** Microsoft/APN Promise ■ **Internet:** www.microsoft.com/games/mw4mercs/ ■ **Wymagania:** P2-700 MHz, 128 MB RAM ■ **Akcelerator:** 16 MB

- kolejny MechWarrior! ■ zarządzanie własną grupą ■ 36 Mechów (10 nowych)
- areny Kentaresh VII ■ dynamiczny multiplayer ■ wszystko to, za co kochamy BattleTecha
- mało finezyjna kampania singleplayer ■ niewielki zakres zmian ■ starzejący się engine

0221

Harry Potter

AND THE CHAMBER OF SECRETS

GATUNEK: ZREČNOŚCIÓWKA

■ Czarny Iwan

Podczas ponownego spotkania z Harry Potterem ciekaw byłem przede wszystkim tego, czy nadal będę musiał borykać się z błędami, jakie dręczyły mnie w pierwszej części gry.

W poszukiwaniu Kamienia Filozoficznego przebiegłem całą grę - wydaną przez EA Games. Harry Potter w pierwszej przygodzie na PC prezentował się przeciętnie, głównie z powodu kilku uciążliwych błędów i niedociągnięć, które niczym bolący ząb doskwierały przez cały czas gry. Największy kłopot to opcja save, która umożliwiała zapis jedynie w tych miejscach, gdzie znajdowała się księga specjalna. Równie trudno było podczas

Każdy, kto szukał z Harrym Kamienia Filozoficznego, z przyjemnością wyruszy na poszukiwanie Komnaty Tajemnic. Nie zdradzę tajemnicy, jeśli powiem, że gra jest udana i świetna.

treningu oraz nauki latania na miotle (bez ukończenia treningu nie można było grać dalej). Poziom trudności został maksymalnie wyśrubowany, brak jego stopniowania uniemożliwiał ukończenie gry słabszym lub po prostu młodszym graczom. Bardzo trudna gra w Quidditch oraz słaby system bonusów (np. Fasolki Wszystkich Smaków Bertiego Botta zbieraliśmy tylko po to, by zasypać nimi Snape'a), sprawiał, że Harry Potter i Kamień Filozoficzny było grą uciążliwą i deprymującą.

Czy teraz jest lepiej

Po odpaleniu kolejnej części pierwszych wrażeń dostarczyło mi kilka cut-scenek, które pełnią rolę wprowadzenia do tej odsłony przygód Harry'ego. Podobnie jak w Tomb Raiderze, wspierają się one na engine'ie gry, co niestety widać i czuć. Ponieważ silnik pozostał ten sam, wielkich przeżyć nikt tu nie doświadczy. Samochód pana Weasleya, który szybkuje nad chmurami do Hogwartu, wygląda tak, jakby ktoś zawiesił na nitce kostkę mydła. Mimika postaci (i szczegółowość



Gilderoy Lockhart w całej krasie (i zupełnie niepodobny do filmowego).



Goyle (a właściwie Harry), Ron i Hermiona. W le Jęcząca Maria.



oddania), ich wygląd przypominają wyraz twarzy Waldemara „Terminatora” Pawlaka. Szttywna maska z dwoma niebieskimi kleksami, czyli twarz Harry’ego, szczególnie nieciekawie wygląda z bliska. Zbliżenia tego kwadratowego baniaka po prostu mnie rozśmieszyły. A może to efekt zamierzony? Dłonie, które bardziej przypominają tłuczki do mięsa, też nie są już w modzie, z czego zdali sobie sprawę nawet twórcy Lary Croft. Na szczęście takich „efektów” nie ma w trakcie gry, gdzie widzimy Harry’ego od tyłu i z pewnej, bezpiecznej dla oczu odległości.

Wspomniane filmiki podzielono na kilka części. Rozwiązanie to jest z upodobaniem stosowane w całej grze. Oznacza to również, że po obejrzeniu każdego z fragmentów siedzimy przed czarnym szkłem monitora i czekamy, aż załaduje się „kolejny odcinek”. Nie jest to dobre rozwiązanie, chociaż na szczęście niewielka niedogodność.

O co tutaj chodzi

W samej grze dokładnie o to samo, co w „Jedynce”. Gra jest typowo zręcznościowa. Należy po prostu uporać się z kolejnymi zadaniami, niemal identycznymi z tymi, o których czytaliśmy w drugim tomie

interesująca scena ucieczki Harry’ego przed olbrzymią, kamienną kulą. Pomysł nienowity - Indiana Jones już wieki temu bawił się w ten sposób w kulki (zarówno w filmie, jak i w grze). Na szczęście w grze z EA, pomysł ten zrealizowano całkiem zgrabnie.

Fasolek ci u nas dostatek

Inną nowością są Fasolki Wszystkich Smaków - tym razem zbieramy je w określonym celu. Za pewną ich ilość można kupić różne, przydatne rzeczy. Mogą to być np. karty ze sławnymi postaciami Hogwartu (brązowe, srebrne i złote). Warto wyjaśnić, że za każde dziesięć brązowych kart gracz zyskuje dodatkową „błyskawicę życia”. A chodzi po prostu o wskaźnik życia (błyskawice) bohatera. Dzięki kartom mogą ich być nawet dwa, trzy lub cztery.

Srebrne karty też zbiera się w określonym celu. Za każde dziesięć Harry dostaje klucz. Z kolei cztery klucze pozwalają otworzyć specjalną komnatę, w której jest... ooo! Tego wam nie powiem, ale jest to coś naprawdę wyjątkowego. :) Inna nowinka to mikstury, które Harry przygotowuje samodzielnie - składniki trzeba



przygod Harry Pottera. Oczywiście w grze zamieszczono tylko główne oraz najważniejsze wątki, na których oparto scenariusz. Właściwie to nawet szkoda, bo np. postać Zgredka miała sporo uroku i do powieści wprowadzała zarówno humor, jak i grozę, natomiast w grze pojawia się tylko raz.

Harry nie będzie też miał okazji, by utrzczeć nosa Lucjuszowi Malfoy’owi, ale przynajmniej zmierzy się z jego paskudnym synkiem podczas turnieju magicznego. Trochę się obawiałem, jak panowie z EA poradzą sobie z tym wyzwaniem, ale na szczęście pojedynek zrealizowano bardzo dobrze. Gracz ma do dyspozycji trzy czary i ograniczone pole manewru. Może się uchylać przed zaklęciami przeciwnika, aby wygrać, kilkakrotnie musi trafić zawodnika drużyny przeciwnej.

Kogo my tu mamy

Jeśli jeszcze pamiętacie Jęczącą Martę, ją również spotkacie w grze. Co prawda, Marta nijak nie przystaje do opisu autorki powieści, ale przynajmniej inne postacie zblizone są do filmowych odpowiedników. Bli graczy, którzy lubią strach oraz grozę, będzie dużo podniety za „Brawą pajką Aragoga i jego obrzydliwych dzieci. Natomiast powtarzające się wizje Harry’ego - w których słyszy, że ktoś chce go zabić - młodszych odbiorców mogą autentycznie przestraszyć. Komnata Tajemnic i spotkanie z jej przerażającym gospodarzem robią wrażenie. Warto poświęcić kilka dni, aby dowiedzieć się czegoś więcej o Dziedzicu Slytherina, bowiem co innego przeczytać o nim na kartach książki, co innego zobaczyć na własne oczy (choćby i w grze).

Warto również wspomnieć, że gracze są bogatsi o kilka ciekawych wątków, których w książce pani Rowling nie było. Jest to np.

zdożyć lub kupić. Działają one podobnie jak czekoladowe żaby, jednak teraz można zaaplikować je w dowolnym momencie.

Niedaleko boiska spotkamy braci Weasley, którzy sprzedają jedne z najcenniejszych rzeczy. Za pół tysiąca (sic!) fasolek zakupisz pancerz, który ułatwi grę w Quidditch, natomiast 700 kosztuje Nimbus 2000 - najszybsza i najlepsza miotła do latania. To jedynie część oferty, jaką mają uczniowie Hogwartu. Niekiedy bardziej czułem się jak na placu, gdzie przekupki zachwalają własny towar niż w szkole magii i czarodziejstwa. Nie jest to mimo wszystko wada, a raczej zaleta gry. Wreszcie naprawdę opłaca się szukać i zbierać fasolki.

Zagraj mecz

Każdy, kto zetknął się z pierwszą częścią gry, zapewne pamięta mordęgę, jaką była gra w Quidditch. To też się zmieniło. W drugiej odsłonie gry Potter samodzielnie leci za zniczem, natomiast zadanie gracza to uchwycić to złośliwe żółte paskudztwo. Dodatkowym utrudnieniem jest tu szukający drużyny przeciwnej. Harry musi się nie tylko postarać, by złapać znicz, ale również taranować przeciwnika, aż wskaźnik jego kondycji spadnie do zera.

Joanne Kathleen Rowling



Urodziła się 31 lipca 1965 r. w Bristolu (Anglia). Ukończyła studia na Uniwersytecie Exeter, gdzie studiowała język francuski. Po studiach rozpoczęła pracę w Londynie w Amnesty International jako dwujęzyczna sekretarka. Na pomysł napisania książki o Harrym Potterze wpadła latem 1990 roku, kiedy podróżowała pociągiem z Manchesteru do Londynu. Gdy po czterech godzinach jazdy dotarła do King’s Cross, w głowie miała już załazek fabuły oraz zarysy postaci. Później rozpiszywała losy bohatera na serwetkach w barze i pubach. „Harry Potter i kamień filozoficzny” ukazało się w czerwcu 1997 r. i osiągnęło prawie natychmiastowy sukces. Autorka zdobyła nagrodę Smarties Book Prize Gold Medal w kategorii książek dla dzieci 9-11 i została nazwana „Najlepszym brytyjskim autorem roku książek dla dzieci”. Za około 100 tys. dolarów amerykańskie wydawnictwo kupiło prawa do wydania książki na terenie USA, co okazało się dla debiutującej Rowling wielkim sukcesem. Zrezygnowała wówczas z posady nauczycielki (którą w tym czasie przyjął) i całkowicie poświęciła się pisaniu.

Oczywiście cały czas trzeba też uważać na tłuczki, które krążą w pobliżu i w każdej chwili sposobią się, by znokautować zawodnika.

Czary i magia

Harry Potter i Komnata Tajemnic jest różne od części poprzedniej, również - jeśli idzie o konstrukcję samej gry. Teraz Harry może realizować scenariusz, czyli biec za Hermioną lub Ronem - i zdobywać kolejne umiejętności (czyli czary), ale może też zwiedzać i penetrować Hogwart, gdzie prawie w każdym korytarzu, znajdują się ukryte przejścia, tajemnicze komnaty, schowki itd. Oczywiście do niektórych miejsc dostaniemy się dopiero wówczas, gdy zna się odpowiedni czar. Po to właśnie Harry uczęszcza na lekcje, gdzie zdobywa niezbędne umiejętności.

Nauka czaru wygląda bardzo podobnie jak poprzednio, ale różni się szczegółami. Teraz nie

specjalnie opracowane jako swoisty tor przeszkód. Są dobrze przemyślane i po prostu świetnie zrobione.

Dobrym pomysłem jest również olbrzymia wręcz liczba ukrytych przejść i sal. Szukanie ich i odnajdywanie to naprawdę spora frajda. Trzeba również wspomnieć o największej niedogodności, jaka maksymalnie utrudnia grę w HP i Kamieniu Filozoficznym. Zapis gry nadal opiera się o system książek, które znajdują się na poszczególnych etapach, ale teraz rozmieszczono je o wiele rozsądniej. Przed każdym trudnym etapem można zapisać grę, a dodatkowo - po załadowaniu kolejnego fragmentu zabawy następuje autozapis. Poza tym w zamczysku jest kilka miejsc, gdzie savey znajdują się zawsze (np. w dormitorium Griffindoru) i można do nich podejść w dowolnej chwili.

Ogólnie - nie jest źle

Wizualnie gra z EA nie zyskała zbyt wiele, szczególnie wspomniane cut-scenki wyglądają przeciętnie. Na ruchomych schodach, gdzie znajdują się dublujące się portrety sławnych czarodziejów. Niekiedy



Zagadek, w których musimy ułożyć jakieś puzzle, jest całkiem sporo. To świetny pomysł.



Czar Spongify, którego uczymy się teraz w odmienny sposób. Spongify pozwala skakać do góry na wiele metrów.

Przeszkody i nagrody

Po lekcji pozostaje jeszcze tor przeszkód, który pozwala przećwiczyć czar, zdobyć punkty dla Griffindoru oraz punkty osobiste Harry'ego. To już właściwa gra, gdzie trzeba się wykazać refleksem, sprytem i szybkością (czas jest limitowany, ale starczy go nawet dla największej fajtlapy). Każdy tor to nieskończone sale i korytarze, gdzie trzeba uważać na różnego autoramentu diawadła oraz potwory, a także masę przeszkód w postaci zapadnię, pułapek itd. Te etapy zostały

Skenery



Nie wiem, czy wiecie, ale produceni drugiego filmu z cyklu przygód o Harry P. zaferowali młodemu aktorowi rolę głównej zawrotne honorarium w wysokości... ponad 180 000 \$. Wtedy jednak do boju wkroczył związek zawodowy aktorów - i bossowie (zapewne ze łzami w oczach) wyjęli z kieszeni niemalże... 3 miliony \$. To już coś. Z drugiej strony - nieco już wyleniały Bruce W. za najnowszą część Die Hard... otrzyma 30 zielonych baniek. Należy tu przypomnieć, że pierwsza część filmowych przygód Harry'ego przyniosła już... około 1 MILIARDA dolarów.

na jednej ścianie znajdują się dwa, nawet trzy takie same obrazy, różni je tylko rama. Generalnie jednak nie jest źle. Gra ma klimat. Udało się go jakoś zachować, mimo że Harry rusza się, jakby miał kij od miotły w... w każdym razie głęboko, a lokacje graficznie nie są najwyższych lotów. Gra się lepiej niż przyjemnie. Najlepszym dowodem jest to, że od tytułu nie mogłem się oderwać z EA i nie dałem za wygraną, dopóki nie odnalazłem Komnaty Tajemnic.

Aha. Zajęło mi to trzy dni, a więc gierka nie jest za długa, a cena - wysoka. Inna sprawa, że można grać dalej, bowiem po jej ukończeniu wiele komnat nadal pozostaje zamkniętych. Można zbierać na gadżety, które sprzedają uczniowie, grać w Quidditch i szukać schowków, których po prostu nie odnajdziemy wszystkich.

Po zderzeniu z Harry Potterem i Komnatą Tajemnic stwierdzam, że gra jest na pewno lepsza od części pierwszej. Bardziej sensowna, zaś zabawa wręcz przyjemnością. Poza tym kto by nie chciał poznać osobiście Gilderoya Lockharta, nauczyć się czarów Skurge'a, Diffindora, Spongify, a przede wszystkim rozwiązać zagadkę prawdziwej tożsamości „dziedzica Slytherina”?! 

8

Producent: EA | Dystrybutor: Cenega | Internet: www.harrypotter.ea.com
Wymagania: PII 300 MHz, 64 MB RAM, Win 98/2000/XP | Akcelerator: tek D3D

 klimat, grywalność  przemyślane lokacje  muzyka  karty i faszki = dobry pomysł  poprawiono save

 sztywność bohatera  serwowanie po kawalku cut-scenki  długie ładowanie etapów  niewiele poprawiona grafika

OLEN



GATUNEK: SPORTOWA

FILA World Tour Tennis



Opinionia

Każdy szanujący się producent obuwia i sprzętu sportowego w jakiś sposób pojawił się już w branży gier komputerowych. W plejadzie gwiazd brakuje już chyba tylko Nike - mieliśmy grę firmowaną przez Pumą i Adidas, dzisiaj nadszedł czas na Filę.

Wszystkie te firmy nie kojarzą mi się najlepiej. Nie tylko dlatego, że zwykle w ich produkty odziani są przedstawiciele młodzieży, której ulubionym sportem jest baseball rozgrywany bez udziału piłki. Moja niechęć do tych korporacji bierze się również z stricte zawodowych zainteresowań - firmowane przez nie gry zazwyczaj prezentują żałosny poziom. FILA World Tour Tennis nieco odstaje od tej reguły, ale i tak nie wróżę jej zbyt wielkiej kariery...

Ekspansja tenisa

Tenis - wydawałoby się gra niszowa, jest coraz częstszym obiektem zainteresowań twórców gier sportowych. To bardzo dobrze - gracze mają przynajmniej w czym wybierać, gdyż (o dziwo) reprezentanci tej dyscypliny pojawiają się tak na PCetach, jak i konsolach. Nie widać tu specjalnie różnic, jak chociażby w przypadku piłki nożnej (PC-towcy na ISS chyba nigdy się nie doczekają). Wiadomo: im większa konkurencja, tym lepiej dla gracza. Co za tym idzie, dzięki zapelnionemu dobrymi symulacjami tenisa rynkowi miłośnicy tej dyscypliny śmiało mogą sobie dać spokój z FILA World Tour Tennis i kupić coś lepszego.

Reklama?

Zwykle gry sponsorowane są tylko marnymi dodatkami do następujących po sobie logosach firmy. W tym przypadku jest nieco inaczej i należy to poczytać grze zdecydowanie na plus. Logo FILA nie rzuca się za bardzo w oczy, nie dodano również do gry encyklopedii z różnymi rodzajami obuwia. Ba - nawet tenisistów (i tenisistki, notabene z nazwiskami wyssanymi z palca) są ubrani we wdzianka z małym znaczkiem, którego jednak nie sposób z bliska rozpoznać - być może jest to nawet Adidas.

Kwintesencja

Oczywiście najważniejsze w grze jest to, z jakim natężeniem przyjemności wymieniamy piłki z komputerowym przeciwnikiem. Tu niestety następuje wielki zgrzyt - autorzy całkowicie olali doświadczenia z gier takich jak Virtua Tennis (nie idealnej, ale i tak najlepszej obecnej na rynku) i wprowadzili bardzo niewygodne sterowanie. Miało to zapewne na celu dodanie realizmu grze



• Ołoczenie kortu to jeden z jaśniejszych punktów oprawy graficznej FILA Tennis.



(zawodnicy czasem nie trafiają jak trzeba w piłkę), jednak na grywalność wpłynęło niezwykle ujemnie.

W trudzie i znoju

Poziom trudności to kolejna spora wada FILA Tennis. Trybów rozgrywki mamy aż trzy, ale tylko w jednym jest możliwość, by wybrać, jak dobry będzie komputerowy przeciwnik. W najciekawszej opcji, Challenge, poziom gry komputera plasuje się gdzieś pośrodku skali. A jeśli dodam, że w owym trybie za trening (dość dobrze zrealizowany - podobnie jak w Virtua Tennisie) trzeba słono płacić (!), a sam występ w mistrzostwach może gracza zrujnować...



Nie jest jednak aż tak beznadziejnie, jeśli chodzi o trudność. Klasycznie po około godzinie grania znalazłem sposób na asy serwisowe (wchodziły 9 na 10) i zdobycie większości punktów - grą agresywną przy siatce. Mimo to po odkryciu tych sposobów gra automatycznie bardzo straciła na grywalności - bo co to za przyjemność grać, gdy się zawsze wygrywa?

Coś pozytywnego?

FILA Tennis ma pecha. Gdyby była jedyną grą na rynku, fani tenisa czciliby ją i wynosili pod niebiosa. Jednak pojawiła się w trudnym czasie dla tego typu pozycji: już po tym, kiedy Sega wypuściło Virtua Tennis, pojawił się również całkiem niezły (choć po pewnym czasie nużący) Tennis Master Series - a obie gry prezentują lepszy od FILA poziom. Gdyby jednak była dodatkkiem gratis do tenisówek... Warto by się było nią zainteresować.

5

Producent: THQ Dystrybutor: THQ Internet: www.thq.com Wymagania: Pentium III 600 MHz, 128 MB RAM Akcelerator: co najmniej GeForce 2



■ nienachalna reklama ■ można (w) FILĘ pograć



■ poziom trudności ■ sterowanie ■ powtórki ■ nierówna grafika

01011



RING II

■ El General Magnifico

Wicie, co mam za największy grzech totalitaryzmu?

Ano to, że wszystko się podporządkowuje naczelnej ideologii państwa. Za PRL-u uważano Niemców za wroga publicznego nr 1 (co w świetle doświadczeń, jakie Polska wyniosła z II wojny światowej, można było od biedy uznać za uzasadnione). Zaowocowało to np. tym, że o ile na lekcjach historii uczono młodych ludzi mitologii greckiej (i rzymskiej), to już o mitologii Skandynawów (i Germanów) nie było mowy. Uznano ją za niestosowną i wręcz zbrodniczą.

Ale przecież jest równie ciekawa jak tamte. Wagner oparł na nich swoją wspaniałą tetralogię operową... a francuska firma Cryo poczęstowała nas kilka lat temu bardzo dobrą grą przygodową (spolszczoną przez CD-PROJEKT) pod tytułem RING. Opartą właśnie na cyklu skandynawsko-germańskich legend o rodzie Nibelungów.

EGM udowadnia, że nie tylko Sauron miał godny uwagi Pierścień

Ponieważ lubię informować graczy rzetelnie, pozwolę sobie pokrótce streścić legendę o Złocie Renu, która legła u podstaw całego cyklu.

Bohaterem cyklu legend jest Zygryfd (Sigurd), młody człowiek wychowywany przez króla Regina na dworze króla Danii. Regin był mistrzem w sztukach kowalskich. Któregoś dnia ujął go opowieścią o skarbie smoka Fafnera. Smok był kiedyś jednym z trzech braci krasnoludów, z których średni, Otter, posiadał sztukę zmiany postaci. Nie wyszło mu to na dobre, bo któregoś dnia, gdy jako wydra łowił ryby, zwrócił na siebie

uwagę trzech wędrujących beztrósco bogów: Odyna, Honira i Lokiego. Loki zabił wydrę celnym rzutem kamienia. Kiedy bogowie poprosili o gościnę w domu ojca Ottera, ten zażądał opłaty za krew zwanej weregildem. Loki podjął się zgromadzenia odpowiedniej ilości złota - i w tym celu obrabował innego karfa, bogacza i skąpca Andrawiego.

Andrawi błagał Lokiego, by ten pozostawił mu ostatni pierścień, a gdy się nie zgodził - rzucił na ostatni pierścień kłutwę, przynoszącą nieszczęście każdemu jego posiadaczowi. Kłutwa okazała własną moc, gdy starszy z braci, Fafner, zabił ojca w sporze o podział skarbu. Potem zbiegł ze skarbem na daleką północ, gdzie opanowany chciwością zatracił cechy ludzkie i zmienił się w okropnego gada. Regin namawiał Sigurda (Zygryfda) do zabicia smoka i nawet wykuł mu wspaniały miecz, który Sigurd wypróbował w ten sposób, że przeciął nim kowadło, na jakim wykuto głównię.

Z tym mieczem Sigurd udał się na poszukiwanie smoczego legowiska... oczywiście zabił smoka (za radą Regina - na ścieżce, jaką Fafner codziennie podążał do pobliskiej rzeki, wykopał jamę, w której się ukrył, by uderzyć smoka w miękkie, nieosłonięte pancerzem brzuch).

Krew Fafnera zahartowała ciało Sigurda tak, że nie można go było zranić - poza niewielkim miejscem między łopatkami, gdzie bohaterowi przylgnął do pleców liść brzozy (nie trzeba być Nostradamusem, by przewidzieć, że Sigurd akurat w to miejsce dostanie kiedyś morderczy cios). Nie trzeba chyba dodawać, że zabrał ów fatalny i obciążony kłutwą Andrawiego Pierścień (przewrotny





Regin nie powiedział Sigurdowi o kłątwe związanej z pierścieniem). Natomiast skarb zostawił na miejscu, w smoczej pieczarze. Cóż, banków wtedy nie było.

Potem – ot tak, dla zabicia czasu – odwiedził dziewiczą Walkirię, Brunhildę, która za sprzeciwu, wobec woli Odyna została ukarana wyrokami śmierci i zesłana na ziemię. Odyn otoczył Brunhildę ognistym pierścieniem tak, by mógł ją zdobyć tylko niezwyklej odwagi bohater. Sigurd bez lęku przekroczył płomienie i znalazł dziewicę... która długo już nią nie została. Nie trzeba chyba dodawać, że na znak wiecznej miłości Sigurd ofiarował Brunhildzie pierścień Andrawiego...

Nie będę się dalej popisywał, bo byłbym was zanudził na śmierć. Ciekawych i tych, co mają cierpliwość jak postronek, odsyłam do sag germańskich i skandynawskich. Warte są zapoznania się z nimi jako część kulturowego dziedzictwa, które jest i naszym udziałem.

Ring II zechodzi wreszcie do sedna sprawy

Ring II to gra, w której wcielasz się właśnie w rolę Sigurda. Gra korzysta z wątków sag, ale ich niewolniczo nie kopiuje. Sigurd jest zatem wieloletnim dzieckiem, wykorzystywanym przez Regina do niewolniczej pracy. Pewnego dnia, podczas wykonywania jednego z poleceń Karla, zostaje porwany przez dwa ogromne kruki (ci, co znają sagi skandynawskie, natychmiast poznają w nich Hugię i Muninę – dwu posłańców Odyna) i porzucony na tajemniczych pustkowiach – skąd po wykonaniu serii prób, w których musi się wykazać męstwem, bystrością umysłu i refleksem – animator gry, tajemniczy Ish (znany nam już z pierwszej części), przenosi go... no, to już sprawdzicie sami.

Co to jest? Z przodu gra, z tyłu fika?

Odpowiedź: grafika

Grafika gry jest godna podziwu – i utrzymano ją w stylu części pierwszej, więc ci, co grali w Ring, poczuć się jak w domu. Najogólniej rzecz biorąc, trójwymiarowy bohater porusza się w dwuwymiarowym otoczeniu. Wrażenie głębi przestrzeni osiągnięto zmianą perspektywy, ale pomysł nie wydaje mi się najszcześniejszy, bo zwroty kamery mogą w niektórych miejscach poważnie graca ogłupić. Inna rzecz, że to dwuwymiarowe otoczenie jest niezwykle urokliwe. Francuzi mają świetnych grafików – a grupa Arxel Tribe, która przejęła część spadku po Cryo – od dawna jest znana ze starań o estetykę własnych



programów. Podczas grania w Ring II poznasz niezwykle świat podziemnych grot, dzikich kniei oraz gór. Będziesz świadkiem wydarzeń przedstawionych tak plastycznie, że dech zaprze ci w piersi.

Treść gry są – jako się rzekło – przygody Sigurda. Tak jak w pierwszej części, będziesz się musiał wykazać pomysłowością i refleksem. Sigurd, wbrew pozorom, nie jest tępym osiłkiem, którego cała inteligencja zgromadziła się w głowni jego miecza. Zagadki, które przyjdzie ci rozwikłać, zaskakują niebanalną konstrukcją i rozległością wiedzy, jaką trzeba się będzie wykazać, by je rozwiązać. By je przy tym tak skomplikowane, aby nie dało się ich rozgryźć bez pomocy grubych encyklopedii – ich rozwikłanie zaś dostarczy ci sporej satysfakcji, no i wiedzy.

Co to jest: z przodu ma, z tyłu fika?

Odpowiedź: kochający inaczej :)

Wiedza zaś jest matką, bez rad której nie sposób wkroczyć w życie. Poznanie tajemnic np. sztuki kowalskiej jest w końcu warte odrobiny wysiłku. Jako się rzekło, gra dostarcza uczestnikowi zabawy sporo satysfakcji.



Zapraszamy na Ring

Ring uznalibyśmy (i jest, bo można ten program jeszcze kupić) obecnie za nieco już leciwą grę, nadal jednak może zainteresować zwolenników gier przygodowych, których przyciąga nie tylko niska cena. Akcję gry w dużej mierze oparto na germańskim cyklu o Nibelungach i Złocie Renu. Podczas zabawy wcielisz się w kilka postaci (karzeł Mime, bóg ognia Loge, Sigurd Smokobójca i Walkiria Broomhilda, przepraszam, Brunhilda). Gra jest ilustrowana znakomitą muzyką Wagnera w wykonaniu nie mniej znakomitej orkiestry Filharmoników Wiedeńskich pod batutą Herberta von Karajana – dla melomanów frajda wręcz niebywała. Interfejs gry jest prosty jak głownia miecza, a bardzo dobre spolszczenie pozwala się cieszyć nią wszystkim, którzy lubią dobrą zabawę.

Oprawa dźwiękowa bez zarzutu – w końcu trudno nie podziwiać Wagnera, którego muzykę wykorzystano do zilustrowania muzycznego programu. Głosy bohaterów też dobrano doskonale, a nagrano z tak nienaganną dykcją, że można by się z gry uczyć angielskiego. Na razie program jest tylko w wersji angielskiej, ale wobec rosnącej aktywności polskich dystrybutorów nie będziemy chyba musieli długo czekać na spolszczenie gry.

Interfejs gry jest dokładnie taki sam jak w części pierwszej – prosty i bezpretensjonalny. I bardzo dobrze, bo osobiście

zaczynam już mieć dość produktów, w które można grać tylko jedną ręką, bo w drugiej obowiązkowo należy dzierżyć instrukcję. Oczywiście można zapisywać stan rozgrywki w dowolnym momencie. Gra jest przyjazna użytkownikowi – jeżeli bohater zginie (wpadnie w przepaść, ukąsi go ogromne pajęczysko czy zostanie spopielił niespodziewaną erupcją ognia albo spotka go inna, równie miła atrakcja), gra sama „ożywia” go w bezpiecznym miejscu – i wówczas możesz podjąć kolejną próbę, by pokonać przeszkodę. Nie jest to rozwiązanie do końca trafne, bo czasami lepiej (by uniknąć pokonywania znanych ci już przeszkód) lepiej odwołać się do wcześniej zapisanej gry.

Nie ma gier bez wad

I Ring 2 tego dowodzi. Jedną z poważniejszych jest to, co moi uczni koleldzy redaktorzy nazywają „złą dobraną interakcją bohatera z otoczeniem”. Niekiedy Sigurd wchodzi np. za drzewo albo w jakiś załom skały, i trzask go z oczu. Kamera nie zmienia „miejsca stania”, co powoduje, że z tarapatów musisz go wyciągać „na ślepo”, a to niekiedy bywa nie lada sztuką. Gra poza tym ma kilka mocno irytujących fragmentów, które nie są trudne, tylko uciążliwe. Skakanie po kamiennych płytach na wzór Indiany Jonesa poszukującego św. Grilla nie jest może tym, co uznałbym za najlepszy sposób spędzenia wieczoru – zwłaszcza że na ilustrację muzyczną symbolicznej porażki bohatera wybrano może i nienajgorszą muzyczną frazę Wagnera, ale powtórzona kilkanaście razy pod rząd zaczyna irytować.

Bohater porusza się nieco sztywno, jakby kij połknął – i choć, co prawda, potrafi biegać oraz skakać, w żaden sposób nie da się go skłonić ku temu, by się schylił. Chodzi wyprostowany jak ci średniowieczni rycerze, co nie chylili karku nawet przed niskimi bramami, za co – pośmiertnie – jeden z nich zyskał przydomek Powala.



W sumie gracz otrzymuje przygodówkę lepszą może od przeciętnych, bazującą na jednym z najciekawszych cykli europejskich legend i mitów, doskonałe zilustrowaną muzycznie i z bardzo ładną grafiką. Do kilku niewielkich wad można się przyzwyczaić.

7+

Producent: Arxel Tribe ■ Dystrybutor: Arxel Tribe ■ Internet: www.arxeltribe.com
Wymagania: Win 98/ME/NT/XP, PII 350 MHz, 128 MB RAM, 350 MB wolnego miejsca na HD, CD x12 ■ Akcelerator: tak



■ różnorodność zagadek ■ przekonująca grafika ■ świetna oprawa muzyczna



■ nie najlepiej rozwiązany system interakcji bohatera z otoczeniem

OLEN

■ Pepin Krootki

Lata siedemdziesiąte. Człowiek postawił już stopę na Księżycu - Amerykanie świętują wygrany wyścig kosmiczny. Ale to przecież dopiero początek podboju kosmosu. Pentagon pracuje nad ściśle tajnym przedsięwzięciem, by zbadać nowo odkryty fenomen przyrody - czarną dziurę.

Nowoczesny, lśniący prom kosmiczny stoi już na stanowisku startowym. Do kabiny zmierza załoga. To nie żadna misja ratowania świata, lecz lewy eksperyment. Rzecz jasna, nikt nie chciał zostać łajką. Dlatego misją dowodzi Greg D. Callahan, były major Marines jeszcze do niedawna odsiadujący wyrok w więzieniu o zastrzonym rygorze. Pewnego dnia w jego celi zjawia się delegacja z „propozycją nie do odrzucenia”. Callahan to facet ze stali, twardy niczym bohaterowie Hemingwaya. Nie znoszące sprzeciwu spojrzenie, pościwiała czupryna, żylaste ramię - na którym można by usiąść. Jeśli ktokolwiek mógłby się wykaraskać z tego - szamba to właśnie on. Jednak naukowcy

GATUNEK: RTS

THE GLADIATORS

GALACTIC CIRCUS GAMES

zdają się nie mieć złudzeń. A ich obawy szybko się potwierdzają i gdy tylko wahadłowiec zbliża się do czarnej dziury, łączność zostaje nagle przerwana.

JAK ŚLIWKA W KOMPOT

Gdzieś po drugiej stronie wszechświata mały pojazd ze zdeorientowaną załogą na pokładzie wypada z czarnej dziury i wpada wprost na ogromną jednostkę z floty Galaktycznego Imperium. Kapitan tej ostatniej, żądny sławy i awansów karierowicz, traktuje cały incydent jako prezent od losu. Dochodzi do abordażu. Osłabieni ludzie nie mają szans. Callahan znów trafia do aresztu, gdzie jako rzadki okaz fauny oczekuje na pokazową egzekucję. Parszywy los. Iskierka nadziei pojawia się, gdy do celi Grega trafia Księżniczka. Callahan jako rasowy samiec (i to raczej z tych „alfa”) od razu zauważa, że choć niewiasta fioletowa i wyraźnie z obcej rasy, jednak wszystko ma na swoim miejscu, a na dodatek w nader kuszących proporcjach.



Domyślcie się, jaki jest cel tej wizyty? Oczywiście „propozycja nie do odrzucenia”! Ojciec dziewczęcia, niejaki imperator Alderan pierwszy, nie tak dawno w niejasnych okolicznościach wyzionął ducha. Zgodnie z tradycją trwają przygotowania do wielkiego turnieju, którego wynik zadecyduje o sukcesie tronu. Jeden rzut oka na Ziemianina utwierdza nas w przekonaniu, że łatwo nie da sobie dmuchać w kaszę, toteż księżniczka prosi, by został jej gladiatorem i wywalczył dla niej władzę.

PANEM ET CIRCENSIS

Cofnijmy się na chwilę w czasy Imperium Rzymskiego, kiedy to walczący w Koloseum gladiatorzy wyglądali jak Russel Crowe. :)) Jeśli widzieliście film Ridleya Scotta, wiecie, że Ziemianie to niegorszy wojownicy. Pamiętacie inscenizację bitwy, gdy Maximus przejmuje dowodzenie nad gladiatorami, a jego bojowe doświadczenie i zdolności przywódcze zmieniają wynik

Greg D. Callahan

To typ Duke Nukema. Szczególnie jeśli jako kryterium weźmiemy pod uwagę poczucie humoru, pyszałkowatą momentami pewność siebie, a także szerokość barów i kwadraturę szczęki. Jego żołnierze to amerykańscy marines w pełnym tego słowa znaczeniu. Wszyscy chowani na anabolach, hamburgerach i genetycznie zmodyfikowanej żywności, niektórzy o liczbie podbródków większej niż jeden. Uzbrowieni są w standardową broń spośród wytworów przemysłu zbrojeniowego U.S.A. Zachodzę w głowę jak zabrał ze sobą Abramsa i Hueya. I kto zakładał, że przyda im się w kosmosie czołg (wolę nie myśleć, ile kosztuje wyniesienie na orbitę dodatkowych 60 ton)? Ależ się czeplił - prawda? Przecież widać, jak bardzo się przydał!

Maximix

Nie wiem, czy imię bardziej kojarzy mi się z bohaterem nagrodzonego Oscarem filmu, czy też skrzyżowaniem masła i margaryny. W każdym razie to właśnie ten pan, który na początku opowieści pojmał Callahana i jego ludzi. Maximix jest generałem w armii Galaktycznego Imperium. Wśród jego podkomendnych pozytywnie (ale głównie strojem) wyróżnia się piechota w postaci Gwardii Pretoriańskiej (to takie małe nawiązanie do czasów Rzymskich). Reszta to cyborgi i ogólnie pojęta kupa konserw oraz innego żelastwa. Inna rzecz, że w boju potrafi nieźle zająć za skórę...





starcia (scena z rydwanami)? Zadanie Callahana jest podobne - zebrać rozrzucone po całej arenie, zdeorientowane grupki żołnierzy i wspólnie dać odpór przeciwnikowi po to, by następnie zniszczyć jego bazę. Sprowadza się to najczęściej do przemierzenia całej areny ściśle wytyczoną ścieżką z punktu A do punktu B. Po drodze zbieramy rozmaite powerupy zwiększające szybkość, opancerzenie tudzież siłę ognia naszych bohaterów. Na samym końcu trasy znajduje się zazwyczaj obóz drużyny przeciwnej oraz BOSS. Pod tym względem rozgrywka zbliża się raczej do klasycznej arcadeowej strzelaniny w stylu Cannon Fodder czy Expendable niż RTS-a. Trup ściele się tu gęsto, zastępy powykęcanych kreatur pchają się pod rozgrzane lufy naszych automatów, panuje nieopisany zgiełk, a tryskające płyny ustrojowe (w rozsądnych ilościach) raz po raz zraszają pole bitwy. Ale to tylko jedna strona medalu - gdy wróg jest zbyt liczny, by bez zbędnych ceregieli „pójść na bagnety”, trzeba zmusić szare komórki do wyteżonej pracy. I tu także Gladiators daje graczowi szerokie pole do popisu. Można, a wręcz należy wykorzystywać ukształtowanie terenu, struktury obronne, naturalne przeszkody, przygotowywać zasadzki. Każdą kępę krzaków albo połąć wysokiej trawy można potraktować jako kryjówkę dla naszych - i vice versa - może się w niej czać banda obcych. W ograniczonym zakresie skutkuje zastosowanie taktyki spalanej ziemi, bowiem każdy element otoczenia wystawiony na odpowiednio intensywny ostrzał po pewnym czasie zamienia się w dymiącą górę zgłiszcz. Niestety w momencie gdy to przeciwnik przejmuje inicjatywę, a jego szarżujące hordy wypełnią dżunglę, sytuacja odwraca się. Teraz to nasi muszą przemykać między wykrótami, bez przerwy zmieniać kryjówkę i nękać nieprzyjaciela nagłymi atakami.

ARE YOU NOT ENTERTAINED?

Kiedy tylko dojdzie do większej jatki, zgromadzony na trybunach tłum nie omieszką nagrodzić zwycięzców głośnie owacją. To zaś woda na młyn dla zawodników, którzy - bądźmy szczerzy - do skromnych nie należą. Gdy na arenie

Fargasse

Reprezentant teamu określanego tu jako 'Magic', a występującego w barwach fioletowych. Wyjątkowo plugawa kreatura. Tzn. tak mi się wydawało zanim nie zobaczyłem jego slug! Są to psychodelicznie powykęcane poczwary o sążnistych ostrzach wystających z niemal każdej kończyny, nierzadko zlejące ogniem czy plujące jakimś świństwem. Krew prawie nigdy nie zasycha na ich zębach, a ślepia palają żądzą mordu. A co na to ludzie Callahana? Czy dadzą im radę? Sir, yes sir! May I have another Sir! A Marine can take everything! :)



Trzask - prask, trochę przywodzić... ojj! Będzie mielone na kotłach!

opadnie już kurz, warto zatroszczyć się o znalezienie zastępstwa dla poległych. W przeciwieństwie do standardowych RTS-ów, tutaj nie zaprzatamy sobie głowy zakładaniem bazy. Zresztą to nawet lepiej, bo znacznie zyskuje na tym dynamika zabawy. Miast wtórnego budowania już na starcie rafinerii i elektrowni, w Gladiators musimy z miejsca rzucić się w wir walki, aby zdobyć sobie jeden z portali umożliwiających produkcję nowych jednostek. Rolę zasobów pełnią rozmieszczone na planszy powerupy. Zważywszy, że tych ostatnich jest ograniczona ilość, nieraz staniemy przed dramatycznym wyborem co do rodzaju produkowanego sprzętu. Nie wiadomo, kiedy znów będzie można sobie pozwolić na uzupełnienie szeregów, toteż nie wolno dopuścić do straty nawet najlichszego żołdaka! Na szczęście

HONOR HIM!

Grafika to popisowy koncert na wszystkie instrumenty, jakie tylko mają w arsenale najnowsze akceleratory grafiki. Niestety muszę przyznać, że także w tej dziedzinie trafiają się elementy wykonane lepiej lub gorzej. Szczęśliwie te solidnie opracowane przeważają. Wydawany przez Arxel Tribe produkt ma perfekcyjnie dobraną proporcję, czemu zawdzięcza znakomitą grywalność. Na krótką chwilę, zanim zacznie wiać nudą, do akcji wprowadzane są nowe jednostki i wyzwania. Dlatego zapaf do gry nigdy nie maleje. Komiksowa oprawa dodatkowo przydaje grze specyficznego smaczku. Twórcy Gladiators zdobyli moje uznanie, bo ich gra jest ze wszech miar dopracowana. Na poparcie tych słów przytoczę następujący przykład. Kiedy podczas jednej z długich wieczornych sesji mój komputer odmówił nagle posłuszeństwa (bo wyjątek krytyczny, bla, bla... wszyscy to znamy), myślałem że mam w plecach dobre pół godziny grania. Aż tu nagle na ekranie pojawia się komunikat „Panic Save succesful”. Program jakimś cudem skonstatował, co jest grane - i zapisał stan gry! Nie pamiętam, aby jakaś inna gra zaskoczyła mnie czymś równie miłym.

8

Producent: Arxel Tribe / Eugen Systems Dystrybutor: Manta
Internet: www.the-gladiators.arxeltribe.com Wymagania: Win'98, Pentium II 300 MHz, 128 MB RAM, 800 MB na HDD, akcelerator z 16 MB Akcelerator: niezbędny

- estetyczne wykonanie i bardzo ładna grafika spora grywalność
- niecodzienny pomysł znakomite połączenie RTS i strzelaniny
- spore wymagania sprzętowe AI przeciwników monotonna muzyka

INIZI

EA SPORTS™

FIFA

FOOTBALL 2003

Eld

Od kilku lat późna jesień kojarzy mi się nieodmiennie z dwoma rzeczami: chłapą i kolejnymi odcinkami bliźniaczo podobnych do siebie gier z cyklu FIFA. Tego roku jednak jesień jest cieplejsza, a najnowsza FIFA jakby odmieniona.

Lanim FIFA 2003 trafiła do moich rąk, już zdążyłem wysłuchać od kilku znajomych, że jak kiepskim produktem będę miał do czynienia. Nie oszukujmy się - EA Sports nie jest firmą, która wygrałaby konkurs pod tytułem „producent najbardziej innowacyjnych gier na świecie”. Mimo to przemożem awersję. I po raz kolejny okazało się, że mam zupełnie inny gust niż większość „normalnych” ludzi. FIFA 2003 to - moim zdaniem - gra bardzo udana i wreszcie niesie za sobą sensowne zmiany.

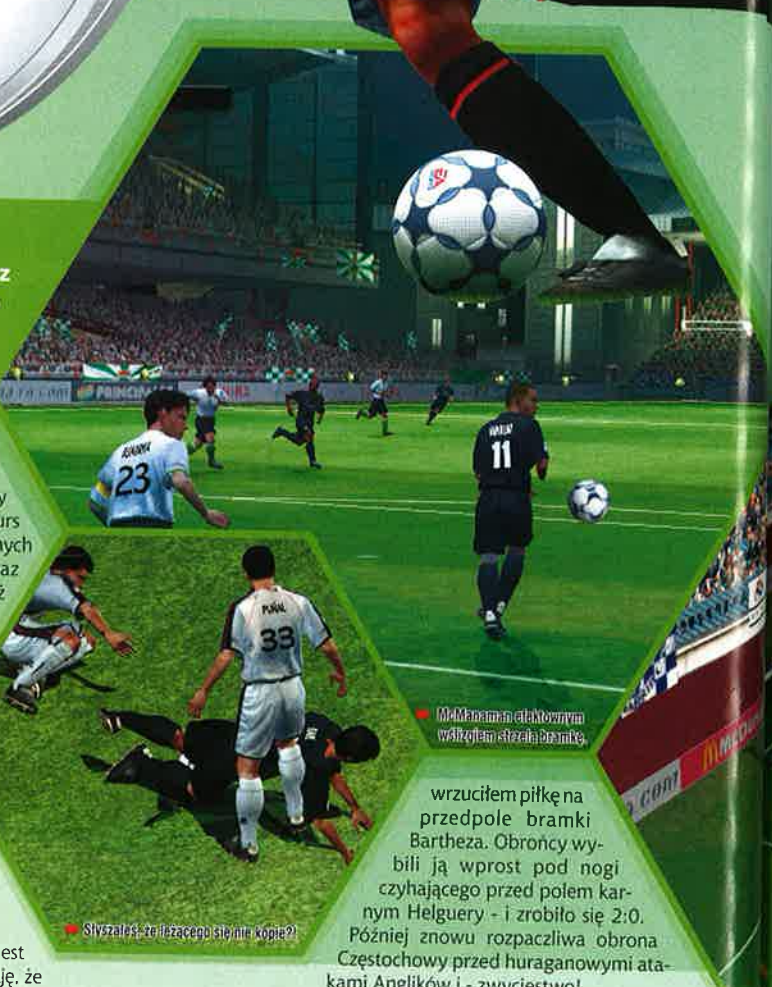
R jak realizm, R jak rewolucja

FIFA 2003 różni się od poprzedniczek jak dzień od nocy. Metoda „małych kroczków” z perwersyjnym uwielbieniem stosowana przez EA Sports nagle została całkowicie zastąpiona przez zmiany rewolucyjne. Nowy system kontroli nad piłką, system podań i wykonywania rzutów wolnych, nowe dryblingi i fizyka lotu piłki.

Jak wpłynęło to na grywalność? REWELACYJNIE! Nareszcie jest to gra w każdym calu realistyczna. Z ręką na sercu przyznaję, że jakiś czas temu śmiałem się z press-packów EA Sports, w których jak byk pisano, że drużyny klubowe oraz poszczególni kopacze grają tak jak ich prawdziwi odpowiednicy. Trudno mi to było sobie wyobrazić, ale gdy po kilku minutach chaosu odnalazłem się na boisku, zrozumiałem, że panom z EA Sports udało się to, co zamierzali. Real po raz pierwszy gra naprawdę po królewsku! Piłka w zabójczym tempie wędruje jak po sznurku, gracze popisują się ciągłe sztuczkami technicznymi, zagrywają jest niemal zawsze z pierwszej piłki. W ataku Real jest nie do zatrzymania, zaś w obronie popełnia niekiedy tragiczne błędy. Taki jest właśnie styl tej drużyny!

Najlepszym dowodem na to było spotkanie ligowe na Santiago Bernabeu ze słabutką Osasuną i pucharowy wyjazd do Manchesteru United. Pierwszy mecz to kilkanaście wymarzonech, i zmarnowanych, sytuacji oraz wymęczone zwycięstwo 1:0. W chwilę później pojedynek z wielkim MU. Przez czterdzieści minut Real rozpaczliwie się bronił - wspaniałe obrony Casillasa ratują Królewskich, obrońcy wybijają piłkę na oślep. Mówiąc inaczej nie mogłem wyjść z własnej połowy. A potem szybka kontra, kilka błyskawicznych podań i Morientes ułokował spokojnie piłkę w siatkę. Po rozpoczęciu drugiej połowy z kilkudziesięciu metrów

FIFA przeżywa drugą młodość. Dokonane w niej zmiany czynią z FIFA 2003 najlepszą grę serii. Obowiązek każdego gracza.



wrzućmy piłkę na przedpole bramki Bartheza. Obrońcy wybili ją wprost pod nogi czyhającego przed polem karnym Helguery - i zrobiło się 2:0. Później znowu rozpaczliwa obrona Częstochowy przed huraganowymi atakami Anglików i - zwycięstwo!

Stylowa gra

Styl ten osiągnięto dzięki temu, że piłkarze grają po swojemu. Popatrzcie, jak rozgrywa piłkę Zidane. Popisuje się kapitalnymi podaniami prostopadłymi, świetnie rozciąga grę, zastawia się i doskonale podaje zewnętrzną częścią stopy. Roberto Carlos strzela z rzutów wolnych z taką siłą i precyzją jak jego żywy odpowiednik, a Morientes jest zawsze w pobliżu bramki i wykorzystuje każdy błąd przeciwnika. No i wreszcie taki Salgado, który w razie zagrożenia ekspeduje piłkę na róg lub aut. Robią to z taką gracją i z tak typowymi dla siebie ruchami, że szczęka opada! Jeśli wszystkie indywidualności połączymy w całość drużyny, otrzymamy zespół grający tak jak ten, który widzimy na ekranach telewizorów. Proste?

Tylko jeden

Real jest tylko jeden. Jak zatem wygląda gra innymi drużynami lub jak grają inne zespoły przeciw Realowi? Każdy w własnym stylu, czyli Man Utd atakuje trochę chaotycznie i wrzuca często piłki z prawego skrzydła. Rosenborg

walczy ambitnie o jak najkorzystniejszy wynik, choć wszystkie formacje Norwegów nie są doskonałe. Generalnie jednak można w tym wszystkim wyłowić kilka rzeczy wspólnych. Otóż komputerowi gracze wreszcie radzą sobie z odbiorom piłki. Doskonale czytają grę, przecinają podania.

W ataku komputer gra równie dobrze. Sporo rozgrywa z pierwszej piłki, podaje prostopadłe i oddaje kaskadowe strzały. Osobny, sporych rozmiarów akapit można by napisać o tym, jak bronią bramkarze. Krótko jednak rzecz ujmując - są cholernie realistyczni. Bronią rękoma, nogami, piąstkują, śmiało wychodzą w stronę dośrodkowań czy nawet poza pole karne. Oni „żyją” w polu karnym i chwata im za to. Warto podkreślić, że wśród bramkarzy widać także różnice stylu.

Rzuty wolne

Kolejna nowalijka, zmieniająca w diametralny sposób rozgrywkę, to rzuty wolne. Zrezygnowano z idiotycznych strzałów, a postawiono na banalny celowniczek. Patrzymy na odległość od bramki (wyświetla się informacja), ustawiamy, w którą część bramki polecą piłka - i pozostaje nam tylko trafić w zielony punktik na siatce. Wówczas futbolówka polecą tam, gdzie to sobie wymarzyliśmy. Ciut gorzej jest z rzutami różnymi, bo podczas ich wykonywania nie możemy ustawić własnych kopaczy. Piłkę możemy zaadresować tylko do ludków ustawionych na naszym słupie traktacji kolejowej.

Kto po Bońku?

Rezygnacja Zbigniewa Bońki z funkcji selekcjonera reprezentacji Polski wywołała ożywioną dyskusję w naszym gronie. Po krótkiej naradzie doszliśmy do wniosku, że redakcja mogłoby kolektynie objąć tę funkcję i zoponieważ naszej reprezentacji sukcesy. Dlaczego?

- bo Smuggler jest niepoprawnym optymistą; nawet gdy jest tragicznie, widzi świat w różowych kolorach; świetny rzecznik prasowy; najpierw usprawiedliwi każdą porażkę, potem przekona wszystkich, że to był sukces
- bo Czarny Iwan zna się na wszelkich odżywkach; treningu siłowym i lubi masować facelów; zna o kondycję naszych orłów
- bo Allor umie bez przerwy gadać przez kilka godzin; doskonale do wykładów taktycznych i sprawdzi się jako bank informacyjny; zawsze też potrafi wytłumaczyć, czemu czegoś nie zrobił lub zrobił inaczej, niż obiecał
- bo Gem.ini jako urodzony pesymista zawsze umie dostrzec złe strony wszystkiego; dzięki niemu piłkarze będą stale odczuwać głód sukcesu
- bo ja potrafię się wydrzeć, zakląć i potrafiłbym utrzymać wrzaskiem kadrę w ryżach

Poza tym wzięlibyśmy wszyscy razem tyle samo, ile Bońki. Te 400-500 tysięcy rocznie do podziału. Możemy nawet zrezygnować z odprawy, jeśli by nas zwolniono po 5 kolejnych nieudanych meczach kadry. To zaś na pewno pod naszym kierownictwem nie zagra gorzej, bo gorzej już nie można.



• Halo... COA? Mam dla was propozycję...

RECENZJE

dzielono mu do niedawna szkockiego gwiazdora Ally McCosta. Ally był zdecydowanie lepszym snajperem niż komentatorem, niemniej jednak miło jest usłyszeć kogoś nowego. Nawet jeśli komentarze nadal są utrzymane w tym samym, niezbyt emocjonalnym tonie. Pojawiało się tylko kilka nowych zdań, a niektóre z nich świadczą o tym, że panowie mają mimo wszystko poczucie humoru.

Na trybunach szaleństwo

Złotem natomiast obsypałbym włodarz EA Sports, którzy udźwiękowili mecze ogłusami z trybun! Nie pamiętam, by w któreś z gier sportowych doping był tak donośny i realistyczny. Hiszpanie dopingują żywiołowo. Anglicy z dostojnością śpiewają hymny własnych drużyn etc. Istne szaleństwo!

Patrz, to Roberto Carlos!

Perfekcyjnie autorzy wypełnili swój kolejny postulat, który z uporem walczy od kilku lat, czyli wygląd twarzy oraz sylwetek kopaczy. Mordki piłkarzy są chyba nawet bardziej realistyczne niż w jakiegokolwiek części NHL. Poza tym nie zapomniano o drobiazgach, takich jak charakterystyczna dla niektórych piłkarzy biżuteria czy ozdoby. Figo na szyi nosi złoty łańcuch. Zidane rzemyki zawiązane na ręce, a Raul na palcu obrączkę, którą całuje po każdym celnym trafieniu. Kapitałna robota, doskonała pod każdym względem. Co ważniejsze, gra spisuje się całkiem dobrze także na wolniejszych komputerach.

Aby nie było za dobrze...

Niestety gra ma także wady, które choć w sumie nie przeszkadzają w grze, jednak są denerwujące. Najbardziej wkurzający jest interfejs w menuach. Od wieków w serii FIFA nie dbano o ten element.



• Gasillas jest beztętny.

ale poruszanie się po menuach w FIFA 2003 to horror. Druga sprawa to miejscami zabawne składy i przekłamanie w statystykach spotkań. Wyobraźcie sobie, że w bramce Wisły (to jedyny polski zespół w FIFA 2003) występuje... Tomasz Frankowski! Co do statystyk, liczby, jakie widzimy w przerwie czy po spotkaniu, często nijak się mają do tego, co widzieliśmy na boisku. Nie podoba mi się - tradycyjnie już - muzyka, w tym roku jest chyba jeszcze gorsza niż zazwyczaj. Jakies popowe czy insze pioseneczki zupełnie mi tu nie leżą.



• Wreszcie możemy wybrać stroje, w jakich wystąpimy.

Koniec ze schematami!

No proszę, kto by pomyślał, że gra z serii FIFA sprawi mi jeszcze tyle frajdy? Nawet koledzy redakcyjni nie mogli wyjść z podziwu, że tak ciepło wyrażam się o FIFA 2003. Wszak od kilku lat marudziłem na kolejne części serii. Owszem, nadal jest kilka błędów, ale na szczęście nie mają one nic wspólnego z graniem. Dlatego grywalność tego tytułu jest zabójcza! Mielicie dosyć schematyczności serii FIFA? Nowa odsłona skończyła z tym raz na zawsze! Przynajmniej mam taką nadzieję. Jest to zdecydowanie najbardziej udana gra z cyklu.



13/2002

Koszulki i sprint

Drobnej modyfikacji uległo sterowanie w czasie gry. Ta mała zmiana to przesunięcie w prawo klawisza odpowiadającego za sprint. Na początku nieco to przeszkadza, ale później człowiek się przyzwyczaja. Tym, co lubię gadzety. EA Sport poszło na rękę i stworzyło specjalny pad do grania w FIFA 2003. Rzecz jasna, zabawka ta kosztuje drugie tyle, co gra... Kolejną małą rzeczą, jaka mnie osobiście się podoba, jest możliwość wyboru koszulek, w jakich zagrają zespoły. Może to śmieszne, ale jakoś jest lepiej, gdy Real gra w czarnych strojach, zamiast w tradycyjnych białych.

McCoist za mikrofonem

Moje prośby o zmianę komentatorów zostały wysłuchane! Przynajmniej częściowo. Pozostają stary i nudny John Motson, ale do towarzystwa przy-



Producent: EA Sports Dystybutor: Cenege Internet: www.easports.com
Wymagania: P350, 64 MB RAM, 4xCD, WIN 98/2000/ME/XP, karta dźwiękowa
Akcylator: 16 MB

- wreszcie jakieś zmiany • realizm • kapitalna grafika • wysmieniony dźwięk •
- relatywnie niskie wymagania sprzętowe
- badźwne sterowanie w menuach • słaba muzyka • przekłamanie w składowach • statystyki

0121

Skoki Narciarskie 2003

Polski Orzeł

■ Michał Łukasiewicz

Przyznam się. Myślałem, że Skoki Narciarskie 2003 okażą się odgrzewanym kotletem, który obliczone wyłącznie na łatwy zysk. Tymczasem tegoroczna wersja to nie odgrzany a... spalony kotlet, doprawiony jakimiś ohydnyymi przyprawami. Jeśli jeszcze Małysz zgodzi się na tak niemłą niespodziankę - ogólnonarodowa katastrofa gotowa...

Ta sprawa powinna trafić do Archiwum X. Skoki Narciarskie 2003 to - jak głosi hasło reklamowe - gra zarazem nowa i ulepszona. Ciekawe, nieprawdą? Nowa, czyli stworzona od podstaw: ulepszona, a więc zmodernizowana na podstawie istniejącego wcześniej programu. Interesujące... tym bardziej że za produkcję SN2003 wcale nie są odpowiedzialne te same osoby, które maczały odmrożone paluchy w RTL SkiSpringen 2003 (polski tytuł: Skoki Narciarskie 2002). Nowa, ulepszona wersja raczej na pewno :) została opracowana przez zespół nadwiślańskich - za przeproszeniem - specjalistów. Rzekomo miało to na celu lepsze dostosowanie produktu do oczekiwań polskiego gracza. Cóż - albo stanowią niereprezentatywną grupę społeczeństwa, albo producenci źle zinterpretowali nasze (graczy) prośby. O ile życzyliśmy sobie zmian w silniku graficznym, systemie sterowania oraz fizyce lotu, o tyle miały to być zmiany na lepsze. Nie zaś wyraźny krok wstecz. Kurczę, że też zawsze trzeba to zaznaczać...

Adam Małysz - wielki mały człowiek.



Skoki Narciarskie 2003 to cień poprzednika. Tym, co wstrzymali się z zakupem, stanowczo takowy odradzam.

➤ Gra z Małyszem, gra w Małysza ➤

Wystarczyła jedna zima (ba, jeden miesiąc), by skoki narciarskie stały się, obok piłki nożnej, drugim

sportem narodowym. Małysz w pięknym stylu wskoczył w XXI wiek i rozpoczął wspaniałą historię, którą pasjonowały i pasjonują się miliony Polaków. Wyniki rodaka z Wisły przełożyły się na konkretne pieniądze. Małysz zaczął pojawiać się dosłownie na każdym kroku, w końcu trafił też na ekrany monitorów.

No i stało się, Adam wylądował w Skokach Narciarskich 2003. Skoczek przemawia w każdym niemal menu - to on rozdaje karty, i to z myślą o nim przygotowano Encyklopedię Skoków. Wszystko ładnie i pięknie, ale co - jeśli (odpuścić) siła ciężenia okaże się tej zimy trudniejszym przeciwnikiem, a wiatr nie powieje tak jak należy? Wtedy tej grze nawet Ty, Mały Szu, nie pomożesz. Nie pomoże jej też 27 udanie odwzorowanych skoczni, licencja FIS i PZN ani moduł gry sieciowej przez LAN oraz Internet.

➤ Tryby gry ➤

Podstawowym trybem gry jest oczywiście kariera. Kariera to nie tylko udział w kolejnych dorocznych imprezach. Owszem, wszystko obraca się wokół Pucharu Świata, Turnieju Czterech Skoczni oraz konkursu lotów narciarskich, ale istotne jest przy tym dbanie o zaplecze finansowe sportowca. Do kompetencji gracza należy między innymi zawieranie umów sponsorskich, najmowanie - za słone pieniądze - prawdziwych cudotwórców (czyt. trenerów) oraz zaopatrzenie skoczka w możliwie najlepszy sprzęt. Zmianą in plus w stosunku do wersji ubiegłorocznej jest to, że trening ma teraz charakter ciągły, a nie doraźny. Do tej pory coachów zmienialiśmy jak rękawiczki - przed każdym turniejem decydowaliśmy się na kogoś, kto gwarantował podniesienie określonych umiejętności, po czym współpraca urywała się. Obecnie kontrakt zawierany jest na jeden rok, a zdolności zawodnika rosną wraz z każdym poprawnym skokiem oddanym pod baczny okiem trenera. Szlifowanie techniki musi w końcu zaowocować awansem do ścisłej czołówki sezonu, a stamtąd już tylko krok na sam szczyt. Brzmi to całkiem sensownie. Szkoda, że rzeczywistość wygląda znacznie mniej kolorowo. Wszystkiemu winna masa pomniejszych błędów, niedopatrzeń oraz zaniedbań, o których za chwilę. Wcześniej jeszcze dwa słowa o pozostałych modelach rozgrywki.

Co powiecie na to, że największe zawody narciarskie toczą się w formule quick start? Pomysł sam w sobie nie jest zły. Wybieramy zawodnika, decydujemy się na jeden z konkursów (Puchar Świata, Cztery Skocznie, Loty Narciarskie), potem eliminacje i pierwsza seria, druga seria, koniec i... żadnych emocji. Lepsza jest już „praktyka”. Tam można sobie przynajmniej w spokoju poskakać. Aby jednak nie przedobrzyć, autorzy wprowadzili ograniczenie liczby skoków do 10. Po ich oddaniu zostajemy cofnięci do menu i tam - jeśli nerwy nam nie puściły - raz jeszcze możemy spędzić kilka minut na ustawianiu parametrów skoczni, by w końcu ponownie poćwiczyć. Genialne!

Byłbym zapomniat - kiedy naciskamy „skacz”, zawieramy swego rodzaju układ z komputerem. Maszyna daje nam możliwość odbycia określonej liczby prób, my zaś zobowiązujemy się do pełnego wykorzystania jej hojności. Skoro zadeklarowaliśmy chęć ośmiu

skoków, nie możemy przecież wycofać się po piątym podejściu. Ktoś ci zarzucił, że nie dotrzymujesz słowa? Zagraj w Skoki Narciarskie, wybędziesz się tej nagannej cechy!

>> Wedle życzenia... >>

Twórcy SN2003 kierowali się sugestiami fanów co do wersji wcześniejszych. Wątpić w to? Skądże znowu! Zaufajmy producentom, wszak oni wiedzą lepiej, czego domaga się lud. Oni autentycznie chcieli dodać do gry tryb drużynowy - no chcieli, naprawdę! Ale to my, tak to myślimy odwekli realizację tego iście szatańskiego zamiaru. Brak rekordów skoczni - toż to nasza wina. A zapis powtórek najlepszych skoków? Nie bądźmy śmieszni - gry nie pozbawiono by tej tak prostej do wykonania funkcji, gdyby nie interwencja fanów. Wszystko to nasza wina, a teraz jeszcze mamy czelność narzekać. Bić się w piersi - oto, co powinniśmy.

Ktoś słusznie zauważył, że prędkość na progu skoczni mamucich jest przynajmniej o 10 km/h mniejsza niż w rzeczywistości. Ktoś inny znowu wydiera się na fizykę lotu. Ja dokładam do tego przekombinowane lądowanie telemarkiem, brak dźwięków w replayach, zupełnie nieużyteczne tabele, nieracjonalne sędziowanie oraz toporne menu - i już mamy plejadę błędów. A wierzyć mi, to zaledwie wierzchołek góry lodowej.

>> Grafika >>

Może dlatego, że nikt cudów względem grafiki SN2003 nie oczekiwał - wypada ona zupełnie przyzwoicie i stanowi jedyny wyraźny postęp w stosunku do poprzedniego wydania. Jako się rzekło, jest postęp. Ale postęp to nie rewolucja. Model zawodnika jest niecobardziej szczegółowy,

alternatywą - płynność kosztem jakości czy jakoś kosztem płynności? Sam skłoniłbym się ku temu pierwszemu. W trybie 640 x 480 środowisko wygląda już niestety tylko załośnie i o klasę gorzej niż analogiczny tryb w edycji 2002.

>> Szpak przy mikrofonie, orzeł w locie >>

Z duetem Szpakowski - Szaranowicz mieliśmy już okazję się zaprzyjaźnić. W SN2003 panowie nadal komentują „kompetencje” - i tak jak uprzednio, ich pracy można by sporo zarzucić. Zdarza się, że zupełnie innym tonem dźwięczy opinia o wybiegu, a w innym nastroju wypowiadają się odnośnie skoku jako całości. Wahania humorów są nieraz przeraźliwie ogromne. Tylko co do oceny jednego zawodnika spikerzy nigdy nie mają wątpliwości. Tego nawet (nareszcie!) wymieniają z nazwiska. Przez ich usta przechodzą też nazwiska, takie jak Schmitt, Hannawald czy Goldberger.

Zważywszy jednak na to, jak trudno wyrobić u siebie nawyk poprawnego lądowania, jak i na to, że przez pierwsze kilka godzin gry oddanie „czystego” skoku graniczy z cudem - być może trafniejsze byłoby zaproszenie do współpracy Jakuba W.? Miałby, chłopina, pole do popisu... :-)



dużo lepiej ma się też wygląd nart, otoczenie skoczni także chyba zyskało na szczegółowości, a i obiekt źle nie wygląda. Wszystko to jednak dopiero przy rozdzielczości min. 800 x 600 z 32-bitowym kolorem. Właścicieli starszych modeli kart graficznych postawiono przed

>> Światelko w tunelu >>

Kto się pospieszył i zakupił Skoki Narciarskie 2003, nie powinien desperować. Mimo wszystko jest w tym zestawie coś, co pozwala, choć częściowo, usprawiedliwić falstart. To coś to Encyklopedia Skoków. O dziwo, całkiem porządnie wykonana. Znajdziemy tu mnóstwo informacji o historii skoków (tak na świecie, jak i w Polsce), genezę najważniejszych zawodów (bardzo obszerna lektura), sylwetki wybitnych skoczków, prezentację skoczni, wreszcie liczne wywiady i to, co najważniejsze, czyli rekordy oraz to, co dla nas mniej ważne - zasady (kto ich nie zna?). W programie zawarto liczne zdjęcia, w tym wiele archiwalnych! Mówiąc krótko, prawdziwa gratka dla najbardziej oddanych miłośników tego sportu. Brakuje tylko filmów, ale nie przesadzajmy, encyklopedia jest jedynie dodatkiem do gry.



4

Producent: L'Art ■ Dystrybutor: Dobra Gra ■ Internet: <http://dobragra.pl>
Wymagania: Celeron 333, 64 MB RAM, Windows 98/XP/2000, DirectX
Akcelerator: min. 8 MB



Encyklopedia Skoków ■ multiplayer



brak grywalności ■ komentarze ■ animacje ■ fatalny system menu
w końcu przydałoby się jakieś intro

0 1 2 1

HEGEMONIA

LEGIONS OF IRON

■ Allor

Homeworld pokonany! Mamy nowego króla! Wprawdzie nie wiadomo na jak długo, bo na horyzoncie zobaczyć już można i O.R.B., i Imperium Galactica III, ale póki co Hegemonia jest bezkonkurencyjna! Świetna graficznie, z bardzo sprawnym interfejsem, odpowiednio klimatyczna, a w dodatku z dwoma kampaniami i czterema rasami do wyboru przy grze sieciowej.

Digital Reality Studio to w dziedzinie kosmicznych strategii eksperci. Ich pierwsza gra - Reunion - powstała na Amigę jeszcze w czasach dominacji szesnastobitowców. Potem było jeszcze Imperium Galactica jeden oraz dwa i... cóż, w zasadzie nic więcej, ale wypuszczają oni gry w podobnym stylu, co Blizzard: gdy są już skończone. I czego jak czego, ale grywalności na pewno im nie brakuje, a i wygląd...

Grafika, że czapki z głów!

Co nowa gra to oczywiście 'cutting edge graphics' i tym podobne formułki, które marketingowcy przylepiają, do czego się tylko da. Dobre, złe - gry przecież i tak na oczy nie widzą, a nie napisać nic o „ostrzu” nie można, bo szef przejdzie po premii. Skutek tego taki, że w formułki nikt już nie wierzy. Tutaj wprawdzie o przełomie też się mówiło, ale jakoś mniej nachalnie. Tym miłsze zaskoczenie!

Powala nawet samo intro, choć przecież zbyt wiele w nim nie ma. Ale kto choć raz zobaczył Ziemię czy Marsa nigdy już nie będzie tym samym, nieświadomym graczem. I choć można mieć jeszcze nadzieję, że to tylko prerenderowany filmik, który z grą ma niewiele wspólnego, wystarczy rozpocząć dowolną z dwóch kampanii, by dokładnie to samo zobaczyć na żywo! Ba, nie tylko to samo, ale i znacznie więcej! Bo jeśli chodzi o liczbę statków widocznych na ekranie, intro jest bardzo oszczędne: dobrze jeśli będzie ich z pół tuzina. Nawet na pierwszych misjach nie ma większych problemów z zobaczeniem na własne oczy bitwy, w której udział bierze i pięćdziesiąt statków naraz!

Myśliwce, moje kochane!

Zresztą te pięćdziesiąt statków wcale nie jest żadnym znaczącym wynikiem. Aby jednak móc kontynuować zachwyty, wypadłoby jeszcze przedstawić potencjalnemu dowódcy sił ziemskich tudzież marsjańskich (w grze wybrać można jedną z dwu kampanii: właśnie ziemską lub marsjańską) ideę grup.



Układ Słoneczny na mapie strategicznej - na dobrą sprawę można przejść na nim całą grę!

Jak powszechnie wiadomo, w każdej współczesnej strategii czasu rzeczywistego dostępna jest opcja grupowania jednostek. Oczywiście nie mogło być w Hegemonii zabraknąć, tyle tylko, że grupuje się tutaj nie pojedyncze jednostki, a... no właściwie to jednostki, tyle tylko, że nie w rozumieniu „sztuki”. Taka na przykład jednostka myśliwców, którą można grupować z innymi jednostkami (i to dowolnymi - równie dobrze mogą to być inne myśliwce, jak i korwety czy krążowniki), składa się z siedmiu myśliwców. Dwie grupy to już czternaście myśliwców, a założymy, że walczymy z dwoma li tylko grupami wroga - daje to dwadzieścia osiem widocznych naraz na ekranie jednostek. I to przy założeniu, że nie widać nic więcej!

W praktyce zaś trzeba przecież coś ochraniać, nie mówiąc już o tym, że dwie jednostki myśliwców to przecież tyle, co nic. Nawet w początkowych misjach. Później zaś jednostek można mieć i ponad dziesięć. Fakt, że do tego czasu przeryzujemy się zazwyczaj na coś cięższego, a takie już na przykład krążowniki występują parami, ale nie raz i nie dwa przyjdzie się nam zmierzyć ze znacznie bardziej różnorodnymi grupami wroga, w których może być spokojnie ponad pięćdziesiąt „sztuk” przeróżnej maści statków! I wszystkie je oczywiście widać, wszystkie prowadzą ogień, obracają się w kierunku wrogów, przyjmują na pancierz tudzież tarcze ochronne wraże trafienia - łaś, bitwy są tu zaprawdę niezwykle imponujące!

Korwety moje najmilsze!

Drugi „przymilny” śródtytuł jest jak najbardziej zamierzony. Tak się bowiem składa, że w Hegemonii gracz bardzo szybko się do własnych jednostek przyzwyczaja. Wszystko za sprawą doświadczenia przez nie zdobywanego. Jakże to ma znaczenie, można się bardzo szybko przekonać na własnej skórze. W jednej z pierwszych misji Marsjan wystarczy połakomić się na statek szpiegowski Ziemiaków: broni go tylko jedna jednostka myśliwców, ale że są to weterani z dwoma srebrnymi gwiazdkami (a przynajmniej tyle ich mieli na poziomie normal), atak na nie bez druzgoczącej przewagi w



Homeworld pokonany! Mamy nowego króla!

sprzecznie nie ma najmniejszego sensu! Żółtodzioby dostaną siedem do zera! Jedyna szansa to zaatakowanie kupą. (W końcu nec Hercules contra plures, czyli i Herkules dupa, kiedy wrogów kupą!).

Krążowniki bohaterskie!

Trzeci taki śródtytuł to już przegięcie... zanim jednak przystąpię do posypywania głowy popiołem (i to wcale nie dlatego, że po ostatnich zmianach pogody praktyczniej byłoby zużyć go do posypywania chodnika), chciałbym się z tego bohaterstwa wytłumaczyć. Wcale mi bowiem nie chodzi o bohaterstwo w ścisłym tego słowa znaczeniu, tylko o bohaterów. Tak, tak - wzorem Imperium Galactica mamy tutaj bohaterów! I to zarówno tych ważnych dla fabuły gry, jak też losowych, niemających dla niej żadnego znaczenia.

Jakby bowiem na to nie patrzeć, fabuła to fabuła, a bohaterowie, choć mogą odgrywać w niej istotne role, zajmują się przede wszystkim wspomaganie gracza. Na czym to polega? Otóż, każdy z nich ma kilka cech, na przykład naukowiec, koordynator



ognia czy mistrz osłon (tłumaczenia moje, bo wersja polska jeszcze do redakcji niestety nie dotarła). Ich **znaczenia** nie trzeba chyba tłumaczyć: naukowiec wspomaga wymyślanie nowych wynalazków, koordynator ognia koordynuje ogień, a mistrz osłon sprawia, że osłony zamontowane na naszych statkach stawiają wrażliwym strzałom skuteczniejszy opór.

Ale to jeszcze nie wszystko; skoro jednostki mogą zdobywać doświadczenie, bohaterowie nie mogą być oczywiście gorsi! I nie są! Każda z cech bowiem może się ujawniać albo tylko na jednostce czy planecie, na której bohater w danej chwili przebywa, albo też (wraz ze wzrostem doświadczenia) w całym systemie czy nawet w imperium! Wprowadzić tak zaawansowanego bohatera dane mi było zobaczyć tylko raz (szpieg Emil!), tym niemniej nawet szpieg dający bonusy wszystkim jednostkom w danym systemie jest już niezwykle przydatny. Tak się bowiem składa, że dana jednostka czy planeta może mieć przydzielonego tylko jednego bohatera naraz, ale jeśli mamy paru bohaterów „udzielających” się na cały system, efekty ich działań będą się kumulowały!

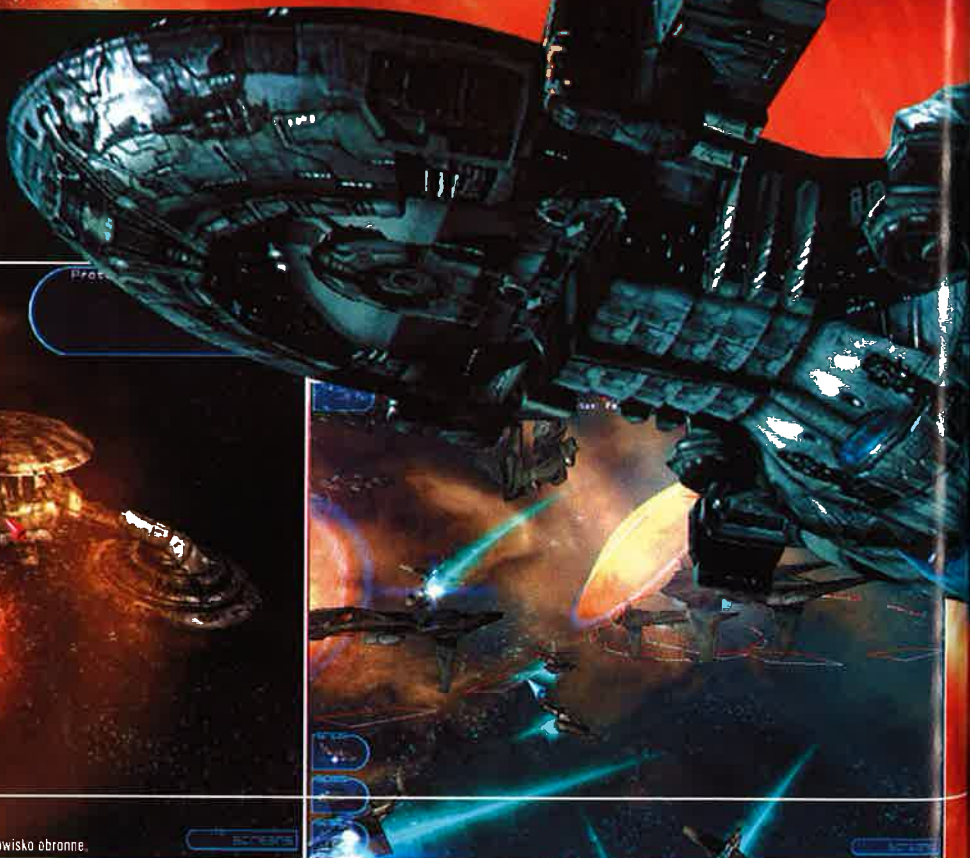
Jak zatem nie trudno zgadnąć, bohaterowie są osobnikami niezwykle cennymi, ale niestety dobrze o tym wiedzą i... odpowiednio się

cenia. Przy ograniczonych funduszach (a rzadko kiedy możemy sobie na początku misji na rozrzutność pozwolić) staje się to niestety dużym problemem. Można wprowadzić rozkaz bohaterowi (o ile tylko nie jest kimś istotnym dla fabuły), byspakował walizki, ale niestety bardzo trudno się na to zdecydować - w końcu nie po to braliśmy go na każdą z ostatnich dziesięciu misji, aby nagle kazać mu się wynosić. Na szczęście przejściowe kłopoty finansowe nie są w większości przypadków aż tak katastrofalne w skutkach.

Bezcenni bohaterowie, statki...

Nie ma nic za darmo. Prawda to stara i w Hegemonii jak najbardziej prawdziwa. Płaci się bohaterom, płaci się na utrzymanie statków, płaci się za budowanie nowych jednostek, płaci się za ich utrzymanie... płaci się po prostu za wszystko, za co tylko można. A - byłbyś zapomnieli. Są tu jeszcze wynalazki - za nie też się płaci. I to wcale niemałe pieniądze. Ale na szczęście mamy trzy różne sposoby na podreperowanie

Hegemonia świetna jest - i basta!
Graficznie rozwała wszystkie kosmiczne strategie, jakie do chwili obecnej ukazały się na rynku, a że prócz grafiki ma jeszcze sporo innych zalet...



Na każdy temat

Wywiad z Gaborem Feherem - producentem wykonawczym Hegemonii - Żelaznych Legionów.

CDA: Zacznijmy może od pytania, jakie jest najbardziej na czasie, Hegemonia a O.R.B., czyli dlaczego gracze powinni kupić, i grać, w wasze dzieło, a nie w O.R.B.a?

G.F.: Wierzę, że powinni grać w grę, która im się będzie bardziej podobała - a równie dobrze może się okazać, że są to dwie zupełnie różne gry, choć należące do tego samego gatunku. Wystarczy popatrzeć na Imperium Galactica I i II - było między nimi - wbrew pozorom - bardzo dużo różnic! Kiedy popatrzymy na Hegemonię - ta także jest zupełnie inną grą. Porównaj ją z Master of Orion - to także zupełnie inne gry.

Dlatego też - nawet jeśli O.R.B. i Hegemonia wyglądają podobnie - mogą się od siebie bardzo, ale to bardzo różnić. Hegemonia będzie grą... w zasadzie trudno to teraz powiedzieć... pozwolić, że zwycięży jednego z fanów? Powiedział on: „Hegemonia będzie w jednej czwartej Imperium

Galactica, w jednej czwartej Homeworldem, a w pozostałej połowie czymś po prostu niesamowitym!”. Bardzo mi się to określenie podoba. Mamy tu bardzo wiele bitew, trochę (choć nie za wiele) zarządzania, bohaterów, doświadczenie zdobywane przez jednostki - wszystko to są rzeczy już same w sobie bardzo interesujące - dlatego też sądzimy, że graczom ten niepowtarzalny koktajl - zwany Hegemonią - będzie smakował.

CDA: Hegemonia a gry online - czy uważasz, że na rynku z tyłoma grami MMO (Massively Multiplayer Online) jest jeszcze miejsce na produkcję, w której może grać maksymalnie czterech graczy?

G.F.: Tak. Gry typu Massively Multiplayer to zupełnie inna historia. W końcu najpierw kupujesz grę, a potem jeszcze co miesiąc płacisz abonament. W zamian od czasu do czasu dostajesz coś nowego. A ponieważ nie mówimy o grze, w której kontroluje się tylko JEDNĄ postać (jak to ma miejsce w Everquest czy EVE), tylko całe imperium z setką statków - ośmiu graczy w zupełności wystarczy. W końcu wystarczy wyobrazić sobie bitwę, w której bierze udział czterech graczy, każdy z setką statków: czterysta walczących ze sobą jednostek jest już chyba liczbą jak najbardziej wystarczającą...

CDA: Ile czasu zajęły wam beta-testy?

G.F.: Powiedziałbym, że na testy poświęciliśmy około sześciu miesięcy. Wprawdzie różnie można je dzielić (wersja alfa, wersja beta), ale w sumie poświęciliśmy na ostre testowanie sześć długich miesięcy.

CDA: Jaki film, serial telewizyjny lub książka miały największy wpływ na powstanie Hegemonii? Co było pierwsze - jej engine czy pomysł na fabułę? Czy tworzyliście engine tak, by był w stanie opowiedzieć daną historię, czy też dorabialiście fabułę do gotowego silnika?

G.F.: Dużo tego jak na jedno pytanie... jesteśmy bardzo dumni z naszego engine'u 3D. Nigdy nie musieliśmy mówić osobom tworzącym misję, by przystopowały z własnymi pomysłami ze względu na ograniczenia engine'u. Wprawdzie parę rzeczy musieli zmienić, ale ze względu na grywalność - myśleliśmy o jeszcze większym terenie gry, ale trudno było grającym nad tym zapanować. A że najważniejsza jest przecież grywalność, kilka rzeczy zostało przyciętych do nieco mniejszych rozmiarów.

własnych finansów. Po pierwsze, możemy zająć się wydobywaniem surowców naturalnych z asteroidów.

Drugi ze sposobów, to podatki. Dostajemy pod własne rozkazy kolonie (i to nawet dość szybko!) i aż grzechem byłoby ich nie opodatkować! Oczywiście należy w tym zachować umiar, bo w przeciwnym razie spadnie morale naszych „poddanych”, a to grozi nie tylko zmniejszeniem tempa przyrostu naturalnego, ale i rebelią! Zwłaszcza gdy pogorszenie nastrojów zostanie wykorzystane przez przeciwników, a za podburzanie nastrojów zabiorą się nasłani przez nich szpiegdy.

Trzeci sposób to handel. Nie da się ukryć, że mocno go uproszczono, ale przecież głównym tematem Hegemonii jest walka i to w dodatku za pomocą dział protonowych tudzież jonowych, a nie dumpingu cenowego. Wystarczy zatem wybudować w stocznich przynajmniej jeden statek handlowy, aby zaczął on żyć własnym życiem, przynosząc nam stały dochód. Statków tych są zresztą dwa rodzaje: wewnętrzny systemowy oraz międzygwiazdny.

stworzenie jakiegokolwiek linii frontu byłoby po prostu niemożliwe!

Co nie znaczy, że później takich skoków nie można wykonać... wystarczy bowiem wymyślić odpowiednią sondę i nasze jednostki mogą się do niej przenieść z dowolnego miejsca! Na szczęście technologię tę można odkryć dopiero pod sam koniec gry, dzięki czemu wiedza ta nie wpływa destrukcyjnie na taktykę.

...nauka to potęgą klucze!

Wymyślić, wymyślić... łatwo powiedzieć... na szczęście równie łatwo też zrobić. Ponieważ tematem przewodnim gry jest walka, zatem by dowódcy niepotrzebnie nie stresować, odkrycie nowej technologii sprowadza się tutaj do przejścia na odpowiedni ekran i klikania po opcjach. Do wyboru (tj. wynalezienia lub ulepszenia) mamy cztery różne systemy uzbrojenia: jonowe, protonowe, kwantowe i broń rakietową, technologie związane z systemami montowanymi na statkach (osłony, pancerze, silniki, roboty naprawcze...), technologie budowy statków (krążowniki, okręty liniowe, bazy ogniowe...), te związane z planetami (pod co podlega choćby „uzdatnianie” planet do życia) oraz socjologię i szpiegostwo (człowiek w myślach, znajomość budowy statków i tym podobne rzeczy). W sumie, jak łatwo policzyć, daje to osiem głównych kierunków rozwoju.

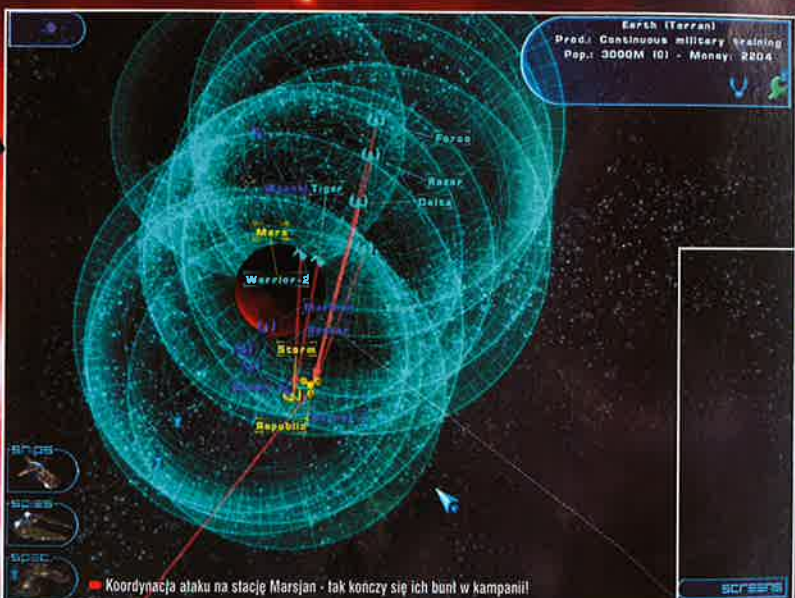
Nie da się jednak ukryć, że o poznaniu wszystkiego nie ma w kampanii nawet co marzyć! Liczba punktów rozwoju bowiem jest z góry określona i



Samoloty szpieg w polu asteroidów - niby nie ciekawego, ale jak to wygląda!

Gwiazdy moje przeznaczenie

Skoki między układami... skoro potrafią je wykonywać handlarze, to powinna to robić także nasza flota. I oczywiście potrafi! Nie jest to jednak wcale taki hop-siup. Przez bardzo długi czas bowiem można się (w kampanii, bo tryb multi to trochę inna para kaloszy) przemieszczać, jedynie korzystając z odpowiednich bram. Niby to ograniczenie, ale tylko dzięki niemu można sensownie prowadzić działania wojenne, bo gdyby każdy mógł skakać, gdzie tylko zechce,



Jeśli zaś chodzi o kolejność, najpierw powstały załączki fabuły - ogólny na nią pomysł, a następnie tworzyliśmy do tego engine. Skąd się ten pomysł wziął? Czerpaliliśmy z bardzo wielu źródeł, dlatego też nie mogę wskazać żadnych konkretnych tytułów czy to wśród książek, czy też filmów - jest to raczej kompilacja bardzo wielu idei z wcześniejszych dzieł różnych twórców, także gier.

CDA: Który dział miał największy wpływ na ostateczną wersję gry - programiści, twórcy fabuły/misji czy graficy? A może beta-testerzy?

G.F.: Sądzę, że ostatecznie wszyscy mieli równie duży wpływ na końcowy kształt gry - na to, czym stała się Hegemonia. Programiści, bo dali twórcom misję tak wielką do swobody. Z kolei pomysły osób odpowiedzialnych za misje miały przecież bardzo wielki wpływ na grywalność. A graficy? Kto choć raz widział efekty ich pracy, na pewno tego nie zapomni - w dążeniu do uzyskania jakości znanej z wielkiego ekranu byli bezkompromisowi.

CDA: Hegemonia a mody - czy planujecie, w dającej się przewidzieć przyszłości, wydanie dodatków? Co z edytorem i dodatkami tworzonymi przez graczy?

G.F.: Jestem przekonany, że Hegemonia doczeka się bardzo wielu dodatków. Muszę powiedzieć, że byłem szczęśliwy, a przy tym miło zaskoczony, gdy usłyszałem, że gracze przygotowują mody do rolling dema! Słyszałem już o trzech takich przypadkach, a przecież była w nim jedynie automatycznie kierowana kamera, która leciała przez kosmos w kierunku bitwy. Mody te zmieniały liczbę statków i parametry walki, mimo że przecież ich twórcy nie mieli absolutnie żadnego wsparcia.

Dostaliśmy nawet maila, w którym fani przysłali nam własny mod wraz z pytaniem, czy mogą go wypuścić! Następne demo, już w pełni grywalne, także doczekało się modów - odblokowywały one opcje naukowe, zmniejszały koszty wynalazków, odblokowywały niedostępne technologie, zmieniały kod w taki sposób, że można było rozgrywać skirmisze przeciwko AI, i tak dalej. Jestem zatem pewny, że pełna wersja gry przyciągnie jeszcze więcej uwagi. Planujemy oczywiście supportowanie tytułu po jego ukazaniu się na półkach.

CDA: Tytuł, w który gracie w biurze, oczywiście już po pracy? Counter-Strike? Unreal? Quake? Starcraft? A może nigdy nie dotarła do was gorączka multiplayera?

G.F.: Bardzo rzadko gramy w biurze. Ostatnio był to UT2003, które jest bardzo fajną grą, oraz pewne wyścigi samochodowe [pewnie tytuł objęto tajemnicą, bo nie chciano nam zdradzić ich tytułu - przyp. red.]. Muszę przyznać, że biuro jest miejscem pracy, ale czasami miło jest po 10-12 godzinach pracy trochę pograć - a ostatnimi czasami tyle właśnie w pracy siedzieliśmy.

CDA: I ostatnie pytanie - w jakie pozycje grasz w domu? Twoja wielka miłość? Sprawca ostatniego uzależnienia?

G.F.: Obecnie nie gram już za wiele (kiedyś i owszem!). Grałem w Wizardry 8, Max Payne'a, ale największą sympatią po dziś dzień darzę Doom 1 i 2. Nieco to dziwne, bo przecież pracujemy nad grami strategicznymi - gram w nie, ale ponieważ tyle ich widzę, tyle o nich słyszę w pracy, w domu, że preferuję szybkie tytuły podnoszące poziom adrenaliny we krwi. Podobała mi się także seria Broken Sword, w którą grałem wraz z żoną, oraz Putt-Putt - w tę bawiłem się z córką - to także bardzo dobre gry.

CDA: Dziękujemy za wywiad!



beach
life

UWAGA!

Konkurs zorganizowany wspólnie z firmą Cenega Poland, związany z grą Beach Life - rozwiązany!

**NAGRODĘ GŁÓWNĄ - WYCIECZKĘ NA CYPR DLA DWÓCH OSÓB - OTRZYMUJE
FILIP NOWAK Z KRAKOWA.**

Płyty z muzyką z gry Beach Life

Piotr Adamowski; Stargard Gd., Andrzej Kościelak; Toruń, Adam Neuman; Kraków, Marek Byliński; Warszawa, Jakub Zieliński; Lublin, Igor Górecki; Opole, Zbigniew Wołoszański; Poznań, Janusz Kowalski; Szczecin, Agnieszka Malinowska; Białystok, Krzysztof Barszcz; Piaseczno, Zbyszek Nowak; Dąbrowa Górnicza, Paweł Madeja; Krynica Morska, Witold Kunow; Zamość, Jarosław Jadczyk; Warszawa, Krzysztof Grzesiuk; Częstochowa, Rafał Gruszczyk; Katowice, Cyprian Borowski; Lublin, Witold Głuchowski; Słupsk, Piotr Doroszewski; Warszawa, Piotr Szafranski; Ostróda, Karol Czchowski; Inowrocław, Kamil Berger; Słupsk, Daniel Nowakowski; Bydgoszcz, Marcin Mroz; Warszawa, Tomasz Chmielewski; Gdańsk, Emil Smolinski; Nowy Dwór Mazowiecki, Dawid Ulatowski; Wrocław, Bartosz Dubrowski; Gdynia, Jacek Bednarek; Warszawa, Bartosz Kruszecki; Słupsk; Wojciech Banasik; Inowrocław, Maciej Król; Konin, Przemysław Kozanecki; Katowice, Mateusz Grabarczyk; Bytom, Artur Jarosz; Swinoujście, Piotr Kowalik; Warszawa, Dominik Nowak; Cieszyń, Aleksander Sęk; Kielce, Bartłomiej Warkiewicz; Łęborg.

Koszulki

Marek Ulewski; Płock, Sebastian Sobach; Kielce, Jarosław Daciuk; Starogard Gdański, Kamil Wodniak; Zbyszkowice, Marek Jędrzejczak; Tarnów, Dawid Wojciechowski; Kraków, Rafał Sierakowski; Zgierz, Adrian Duda; Warszawa, Tomasz Janiszewski; Piaseczno, Rafał Moszczyński; Radom, Jarosław Tomasz; Ustroń, Ryszard Kalewski; Łódź, Dariusz Dyrma; Poznań, Rafał Cebula; Lublin, Andrzej Knot; Konin, Adrian Zak; Zakopane, Grzegorz Mazurkiewicz; Kraków, Mirosław Potocki; Warszawa, Anna Kalinowska; Poznań, Radosław Głębiński; Koszalin.

Czapeczki

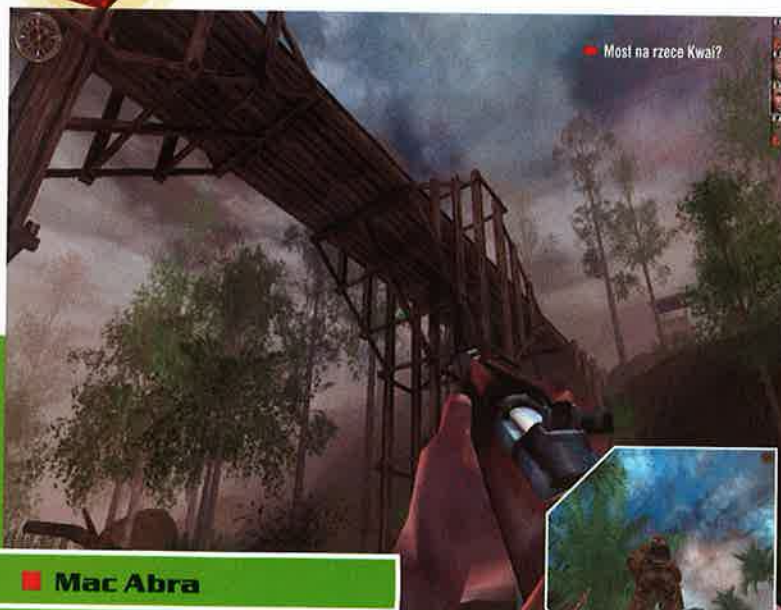
Piotr Piszcz; Włocławek, Tomasz Misztal; Bolesławiec, Tomasz Grabowski; Pułtusk, Konrad Łakornski; Grudziądz, Andrzej Panasiuk; Radom, Krzysztof Zagórny; Łódź, Jarosław Walczak; Wyszów, Łukasz Witkowski; Tczew, Tomasz Baronowski; Suwałki, Karol Kamiński; Łódź, Adam Kaliniak; Warszawa, Krzysztof Płociennik; Opole, Piotr Nowacki; Olsztyn, Adam Kwaśniewski; Gdańsk, Michał Mysowski; Jelenia Góra, Paweł Macieszewski; Kalisz, Marek Glowacki; Elbląg, Aleksander Sikora; Swinoujście, Zbigniew Malinowski; Kutno, Mariusz Ciarno; Wałbrzych.

Kubki

Paweł Duda; Grójec, Dariusz Niemiec; Gorzów Wlkp., Zbigniew Pawłowski; Bydgoszcz, Maciej Papach; Włocławek, Michał Frunze; Warszawa, Tomasz Wróbel; Zamość, Tomasz Wojciechowski; Wałbrzych, Ryszard Szmidi; Plekary Śl., Michał Radziszewski; Goldap, Jarosław Wiśniewski; Piła, Dominik Kowalewski; Płock, Paweł Softys; Katowice, Michał Krawiec; Żywiec, Krzysztof Borach; Warszawa, Adrian Banek; Wrocław, Szymon Latek; Belchatów, Maciej Zebrowski; Wisła, Damian Poklewski; Sopot, Karol Pawłowski; Szczecin, Marcin Szajek; Bydgoszcz.



PARTNEREM W KONKURSIE
BEACH LIFE JEST BIURO
PODRÓŻY TRIADA



Mac Abra

GATUNEK: FPS



Niebo gwiazdziście nade mną, kuli wroga we mnie...

Deadly Dozen 2

Pacific Theater

Dokładnie rok temu, oczekując z niecierpliwością premiery MoH, uraczyłem was recenzją niezłego (choć niskobudżetowego) FPP shootera o nazwie Deadly Dozen. Dziś, czekając na premierę dodatku do MoH (niecierpliwie, rzecz jasna), uraczę was recenzją drugiej części wspomnianej Zabójczej Dwunastki.

Zabójcza siódemka

Jackie Boyle - medyk, wiek: 36 lat, Irlandczyk. Pijak i maniak bójek. Wstąpił do marines, gdyż normalna służba wojskowa wydawała mu się nudna i za lekka. Najstarszy w oddziale, zwany przez kumpli 'Doc' albo 'Kaznodzieja'.

Eddie 'The Wall' LeJeune - kaemista, wiek: 23 lata. Najlepszy bokser wagi ciężkiej w korpusie marines. Mistrzowsko posługuje się nożem. Zabójczo szybki, znakomicie radzi też sobie z obsługą broni ciężkiej. Bierz gościa, gdy masz w perspektywie szturmowanie bunkrów.

Ponieważ chcąc opisać drugą część gry, nie można nie nawiązać do pierwowzoru, najpierw - w maksymalnym skrócie - streszczę, czym i o czym było Deadly Dozen. Była to dość ambitna próba połączenia shootera osadzonego w realiach II wojny światowej z elementami symulacji żołnierza. Naturalnie nacisk położono na akcję. Zaś tytuł gry nawiązywał do słynnego kiedyś filmu „Parszywa dwunastka”, w którym grupka byłych więźniów, skazanych przez sąd wojenny na kary śmierci, po morderczym szkoleniu została rzucona na tyły wroga w praktycznie samobójczej misji. Film, mimo że leciwy, do dziś ogląda się nieźle. Zaś w grę, która była nawiązaniem do tego filmu, chociaż wykonano ją za niewielkie pieniądze, grało mi się naprawdę dobrze.

Do dwóch razy sztuka?

A jak się ma sprawa z jego sequelem? Z przyjemnością stwierdzam, że autorzy wyciągnęli wnioski z zarzutów krytyki i graczy. Większość wytkniętych baboli bowiem albo usunięto, albo w odczuwalny sposób zredukowano. Takie podejście do pracy i własnego dzieła zalecam też twórcom „wysokobudżetówek”.

Co nowego? Co bez zmian?

Po pierwsze, akcję przeniesiono z Europy na Pacyfik - tzn. na wyspy znajdujące się na tym oceanie. Obegnani z historią drugiej wojny światowej wiedzą, że owe wysepki były terenem arcykrwawych zmagania marines z fanatyczną japońską obroną. A to wdzięczny temat dla takiego shootera, nie powiem.

Nasza drużyna nadal liczy 12 ludzi (tytuł zobowiązuje!), z czego do każdej akcji wyznaczamy 1-4 osoby. W przeciwieństwie do tych z filmu, nie są to skazańcy - ale żołnierze, którzy najprawdopodobniej i tak skończyli albo w pierdlu, albo przed plutonem egzekucyjnym. Tu dostali szansę, by ich psychologiczne zagranie wykorzystać... ku chwale

ojczyzny”. Radzę poczytać obszerne charakterystyki tych koleś - m.in. piromaniaka o polskim nazwisku. Sporo tam czarnego humoru.

W czasie akcji nadal zalecam nader ostrożne szafowanie siłami - na uzupełnienia strat nie ma co liczyć. Warto tu zaznaczyć, że po śmierci każdego z komandosów odbywa się (po zakończeniu misji) ceremonia pogrzebowa, podczas której dowódca potrafi powiedzieć kilka ciepłych słów nawet o największym świrze. Tu brawa za ludzkie podejście, panowie twórcy! Ci, co oglądają „Kompanię Braci”, wiedzą, o co mi chodzi: to nie pionki w grze, to nasi ludzie, o których należy dbać, mimo że z nich czasem straszne sukinkoty.

Każdą postać scharakteryzowano za pomocą kilku zdolności (obsługa broni ciężkiej i lekkiej, celność, wytrzymałość itp.). Akcję oglądamy w FPP lub TPP. Patrzeć możemy oczyma jakiegokolwiek żołnierza. W dowolnej chwili przełączając się na innego. Reszcie grupy możemy wydać cztery rozkazy (hold position, hold fire, follow me, fire at will - możliwe jest wydanie osobnego rozkazu każdemu z żołnierzy) i ustawić w kilka rodzajów szyku. W przeciwieństwie do poprzedniej części tutaj możemy się czołgać (i prowadzić ogień z pozycji leżącej), a nie tylko przyknieść. Każdy z marines dźwiga maksymalnie 6 rodzajów oręża (z 20 dostępnych) + dodatkowe wyposażenie. Po odpaleniu gry możemy precyzyjnie ustalić poziom detali, stopień trudności oraz realizm ran - arcade lub realistyczny model uszkodzeń. Aż dwukrotnie zwiększono liczbę misji. Zamiast 10 mamy ich teraz ponad dwadzieścia. Do tego ładnie rozbudowany i przyjazny tutorial oraz nieobecny w części pierwszej tryb multiplayer (deathmatch, cooperative, capture the flag i mission mode - jedna grupa wykonuje misję, druga ma jej to uniemożliwić).

Misje solowe są dość złożone - zwykle pojawia się kilka zleceń w obrębie jednego zadania (a to odbić jeńców, a to zlikwidować



W sequelu usunięto lub poprawiono niemal wszystko to, co szwankowało w pierwowzorze. W efekcie ta niskobudżetowa gra prezentuje się zaskakująco dobrze. Znakomicie skróci czas oczekiwania na dodatek do MoH.

wrogiu oficera, a to wysadzić działą, sfotografować wrogie instalacje, zniszczyć zapasy amunicji, zatruć (!) źródło wody, a nawet odzyskać relikwie (!) skradzione z klasztoru itd., itp.). Nadal godny uwagi jest rozbudowany tutorial.

Podobnie jak w pierwszej części, tak i tu korzystamy z rozmaitych pojazdów - od dżipa, poprzez ciężarówkę, po czołg. Widok jest co prawda tylko w TPP, a celowanie z czołgowego działa nieco skomplikowane - ale nie będę się tu tego czepiał.

W pierwszej części Niemcy mieli za dobry wzrok i zbyt celne oko. Tutaj jest bardziej realistycznie: Japsy często dają się zaskoczyć i nie strzelają celnie jak zawodowi mordercy. Choć i tak są nieźli. Z drugiej strony - niekiedy zdarza się im, że nie reagują na nasz widok - nawet w momencie, gdy marines ładuje w niebezpiecznika kulą za kulą. Po prawdzie dzieje się to raczej sporadycznie. Z kolei zbyt często nasi ludzie (jakby nie patrzeć - komandosi!) gubią się, nie słuchają rozkazów, bywa że trzeba po nich wracać albo wyprowadzać z zakamarków, do których wleźli - ale samodzielnie wyjść już nie potrafią. Tak naprawdę to właśnie AI jest nadal najsłabszym elementem DD2. Jeśli w trzeciej części (Korea?) ulegnie to poprawie, gierka będzie już naprawdę mocna. Za to DD2 - w przeciwieństwie do DD - jest stabilna, nie zawiera poważnych bugów i nie wymaga patchowania na dzień dobry.

Look & listen

Wizualnie gra wygląda całkiem nieźle. P3 800 + 256 MB + GeForce 2 w pełni wystarczą, by grać w 1024 x 768 w 32 bitach i detalach

na maksa, przy sporej liczbie FPS. Engine nie powala możliwościami, lecz nie ma się czego wstydzić, nawet w porównaniu z grami z górnej półki. Dopracowane tekstury, nieźle wybuchy, naprawdę ładne niebo (szczególnie nocne!). Wiernie odtworzone mundury, uzbrojenie i pojazdy. Nieźle animacje postaci. Autorzy postarali się też podczas tworzenia terenów, na których toczy się akcja - bo mamy i bagniste rozlewiska, i typową dżunglę, i ruiny miast. Ba, zaczepimy nawet o Aleuty. A tam - biało, mroźno i śnieżnie. (Co prawda, Japończycy ganiają po śniegu w letnich mundurach, niektórzy nawet porozpinani i z gołymi głowami, ale zapewne grzeje ich wiara w boskość Mikado.)

W poprzedniej części krwi nie widzieliśmy wcale. Teraz jest - ale w ilościach raczej symbolicznych. Trafioną postać otacza przez ułamek sekundy krwista mgiełka. I to wszystko. Śladów po pociskach brak, zwłok poćwiartować nie można. I dobrze - jak was wabi ćwiartowanie, przyjmijcie się do pracy w rzeźni.

Troszkę pochwał

Znów warto pochwalić muzykę (nadal w plikach MP3 - jest ich sporo). Jest nawet mój ulubiony temat z pierwszej części - z 45 sekund urósł do paru minut, choć nie wiem, czy to mu akurat wyszło na zdrowie. W każdym razie jest czego słuchać, a muzyka zmienia się dynamicznie w zależności od wydarzeń na ekranie.

Bardzo dobrze opracowano tło dźwiękowe. Nie mówię tu o efektach strzałów itd. (To też jest OK) Wsłuchajcie się w to, co dzieje się na dalszym planie. Chłopot wody pod stopami, zgrzyt butów o kamienne podłoże... no i bzyczenie, cykanie, świergotanie itd. najrozmaitszych owadów. Puściwszy to sobie na 4 satelitki byłem dosłownie zauroczony - wręcz czułem tę dżunglę wokół, jak babcię kocham. (A propos owadów - czasem zaobserwujecie, że taki czy siaki insekt lata koło waszej twarzy. I to nie przedstawiony w formie paru pikseli: widać skrzydła, pasiasty odwłok itd. Mała rzecz - dosłownie - a cieszy.)

Grać albo nie grać?

Jasne, że grać! Sam byłem zdumiony, kiedy już wystawiłem ocenę - ale ta ósemka jest uczciwa i zasłużona. DD2 jest po prostu dobrą grą, wartą by jej poświęcić kilka dni czasu. Szczególnie jeśli dobrze czujecie klimaty w rodzaju Medal of Honor. Mamy tu dowód na to, że by stworzyć dobrą grę, wcale nie trzeba budżetu liczonego w milionach dolarów. Wystarczy troszkę pieniędzy - i sporo umiejętności. To ostatnie zdanie dedykuję tym polskim twórcom, którzy wzdychają

Salvatore 'Salvo' Variale - sabotażysta, wiek: 25 lat.

Kiedys pracował dla mafii, teraz wysadza dla ojczyzny. Uważaj na niego, gdy ma w ręku nóż. Nieźle radzi sobie z bazooką.

Michał 'Mickey' Zdrozny - operator miotacza ognia, wiek: 29 lat. Polsko-amerykański ateista. Miał trudne dzieciństwo (sierota), a i z głową u niego całkiem dobrze nie jest. (Psychol, prawdę powiedziawszy.) Wojsko wyciągnęło do niego pomocną dłoń - Michał potrafi się odwzajemnić. Znakomicie radzi sobie z bunkrami.

Vernon Banks III - wszędowłaz :, wiek: 19 lat. Górnik z Virginii. Idealny, by wleźć tam, gdzie teoretycznie zmieścić się tylko szczur. Nieźle radzi sobie z granatami i ładunkami wybuchowymi. Mistrzowsko posługuje się pistoletem i rewolwerem kal. 0,45.

Diego DeSantos - snajper, wiek: 26 lat. Najlepszy snajper w drużynie. Może też być niezłym lekarzem.

Frederick Madison - zwiadowca, wiek: 27 lat. Półkrwi Indianin. Znakomity strzelec, jeszcze lepszy nożownik, w dżungli czuje się jak w domu. Sokole oko!



„dajcie nam miliony dolarów, to i my zrobimy Doom 3”. Ci, co teraz robią Doom 3 za miliony baksów, kiedyś zrobili rewolucyjnego jak na owe czasy Dooma, i to za garść dolarów...

Mam nadzieję, że tym razem któryś z dystrybutorów sprowadzi DD2 do naszego kraju. Warto.



8

Producent: WizardWorks Group **Dystrybutor:** Infogrames
Internet: www.n-fusion.com **Wymagania:** PII 450, 128 MB RAM, Win 95/98/XP, DirectX 8.0 **Akcelerator:** 32 MB



dobrze się gra ■ nieźla oprawa audiowizualna ■ poprawiono babole z pierwszej części ■ wydawanie komend ■ dodano multiplayer



takie sobie AI wroga i naszych komandosów ■ nieco za mała interaktywność z otoczeniem ■ za mało kasy dali chłopakom na zrobienie gry (le szkoda)

OUT

AGE of MYTHOLOGY

Oczekiwanie na następcę Age Of Empires i Age Of Kings możemy uznać za zakończone. Szumnie zapowiadana kontynuacja hitów spod znaku Ensemble Studio jest już na półkach sklepowych.

■ Eld

Aby nie trzymać was dłużej w niepewności, już na samym wstępie powiem, że gra wzbudziła u mnie spore kontrowersje. Tym samym (poniekąd) usprawiedliwiam moje zmienne humory w tym tekście. Nie jest to po prostu grajkę się spodziewałem - a czekałem na kolejny przełom w kategorii erte-sów.

Mitologiczne rasy

Ensemble Studios w przeszłości zabierało nas w czasy pierwszych cywilizacji (AOE) i okres arcyciekawego średniowiecza (AOK). Teraz przyszła pora na mitologię Egiptu, Grecji i Skandynawii. Zanim jednak o nich porozmawiamy, warto zwrócić uwagę, że ilość dostępnych stron zmalała zdecydowanie w stosunku do AOK. Wprawdzie wszędzie w zapowiedziach mowa była o dziewięciu nacjach, ale, jak to bywa z press-packami, zapomniano dopisać "wliczając w to przeciwników". To jednak tylko wstęp do całej serii rozczarowań.

Wikingowie i zebry

Na pewno fajną sprawą jest to, że kampanie bazują na mitologii, czyli np. grając Grekami, odwiezamy Troję razem z głównym bohaterem Arkantosem i mitycznymi bohaterami, jak Ajax czy Odyseusz. Cały pic polega na tym, że poza

tym te misje nie wnoszą nic nowego. Podobnie mieliśmy już w Age Of Kings czy Warcraft III. Z początku kampania wciągnęła mnie mocno, ale z każdą kolejną misją mój entuzjazm opadał. Tym bardziej, że autorzy nie popisali się, jeśli chodzi o budowanie napięcia podczas rozgrywki. Wszystko jest pięknie - aż do zdobycia Troi, albowiem po powrocie bohaterów do Grecji napięcie spada, gdyż zaczynam uganiać się za pojedynczymi bandytami. Chyba panowie programiści powinni odrobić lekcję i obejrzeć pierwszy z brzegu film Hitchcocka, by zrozumieć, jak powinno się budować suspense.

A jak tu mówić o budowaniu napięcia w momencie, gdy człowiekowi chce się śmiać - z trybu Random Map. Okazuje się, że jeśli go porządnie nie skonfigu-



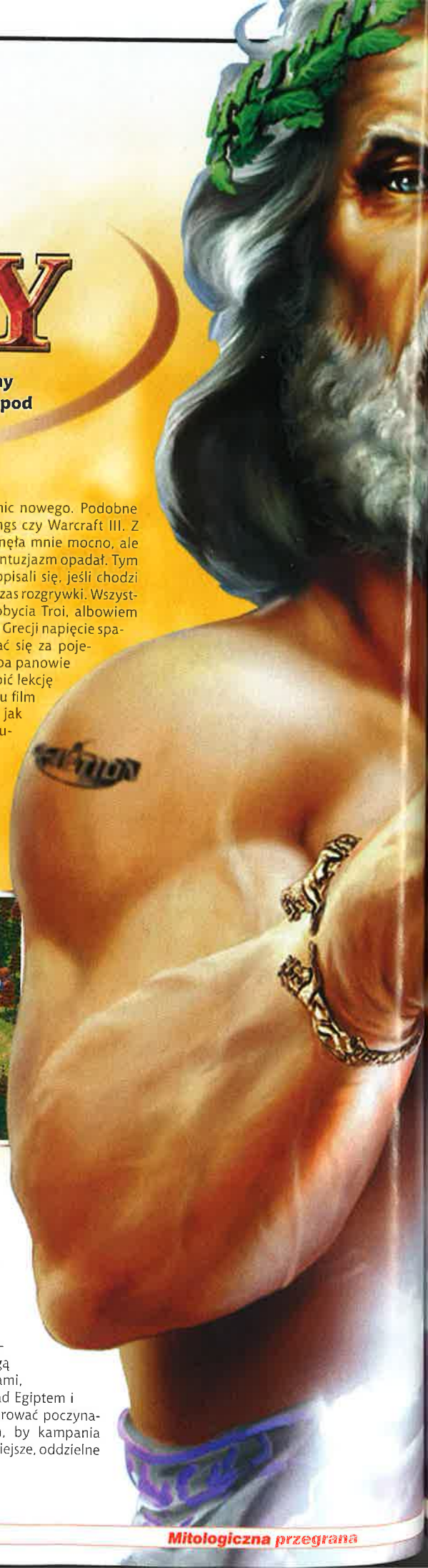
Grafika: to największy atut gry.



rujemy, komputer może stworzyć jakąś zabawną sytuację. Ot, może się zdarzyć, że nasi Wikingowie będą polowali na palmy i rąbali zebry (albo odwrotnie).

Małe jest lepsze?

Szkoda również, że do dyspozycji mam tylko jedną długą kampanię. Zaczynamy Grekami, potem obejmujemy rządy nad Egiptem i w końcu przychodzi nam kierować poczynaniami Wikingów. Wolałbym, by kampania została podzielona na trzy mniejsze, oddzielne dla każdej nacji.





Bohaterowie, czary i bogowie

Bohaterowie to nic nowego w serii Age, bo takowych mieliśmy już w AOK. Z tą drobną różnicą, że teraz mamy ich więcej do dyspozycji. Grecy bowiem mają aż pięciu różnych, u Egipcjan są kapłani i faraonowie, a u Wikingów jest tylko jeden heros - Hersir. Występują oni jednak w nieograniczonej liczbie.

Nie podoba mi się mocno, że w przypadku Greków i Egipcjan z bohaterami postąpiono jak w Warcraft III. Co to znaczy? Ano dokładnie to, że w chwili, gdy nasz bohater zginie w walce, a jego dusza uda się do Krainy Wiecznych Łowów, w Town Center od razu możemy go wskrzesić. Gra traci przez to dużo na grywalności. Bohaterowie są naprawdę potężnymi jednostkami, świetnie dającymi sobie radę z mitologicznymi bestiami. Ich strata powinna być dla gracza bolesnym ciosem, a tymczasem, gdy taki delikwent ginie, dysponując odpowiednimi środkami - możemy go szybciotko wskrzesić. Czy taka zabawa ma sens?

Poza tym, że bohaterowie świetnie walczą, to jeszcze umieją rzucać czary czy raczej korzystać z boskich mocy. Tak bowiem się składa, że w każdej epoce dostajemy od naszego bóstwa jeden czar. Możemy go użyć tylko i wyłącznie jeden raz. Czary w dużym stopniu działają na zasadzie pomnażania naszych dóbr. Możemy np. postawić budowlę, dzięki której stale będzie nam przybywać surowców lub też strukturę, do której będą przywoływane zwierzęta, co zmniejszy znacznie wysiłek naszych łowców. Są jednak także moce, które przywołać możemy w czasie walki. Jest to np. uderzenie

Z wielkiej chmury średni deszcz. Choć Age Of Mythology zawiera nieco nowości w stosunku do AOK i AOE, jednak nie ma tu zbyt wielu rzeczy, które by nas zadziwiły - i nie, co moglibyśmy uznać za przełomowe.

błyskawicą lub magiczną zbroją ochraniającą nasze jednostki.

Bogowie to coś nowego w serii, i na pewno jest to zmiana na lepsze. Pantheon każdej z mitologii podzielono na bogów i pomniejszych bóstwa. Różnica pomiędzy nimi jest taka, że bogowie dają swym podwładnym boskie moce oraz kilka premii cywilizacyjnych. W przypadku Odyna jest to regeneracja obrażeń u jednostek, zwiad, zwiększenie obronności Fort Hill i szybsze polowanie. Pomniejsze bóstwa, zamiast premii cywilizacyjnych, oferują jedynie jednostki mityczne. I tak np. Freya wnosi do naszej cywilizacji Walkirie, Bragi - Battle Boar, a Baldr - Fire Giant.

Bogów wybieramy po rozpoczęciu gry, natomiast bóstwa wraz ze zmianą epok. Dostajemy wówczas do wyboru któreś z dwóch bóstw i musimy zdecydować, w którą stronę nasza cywilizacja ma podążać. To kolejne rozsądne posunięcie autorów, dzięki któremu unikamy schematyczności.

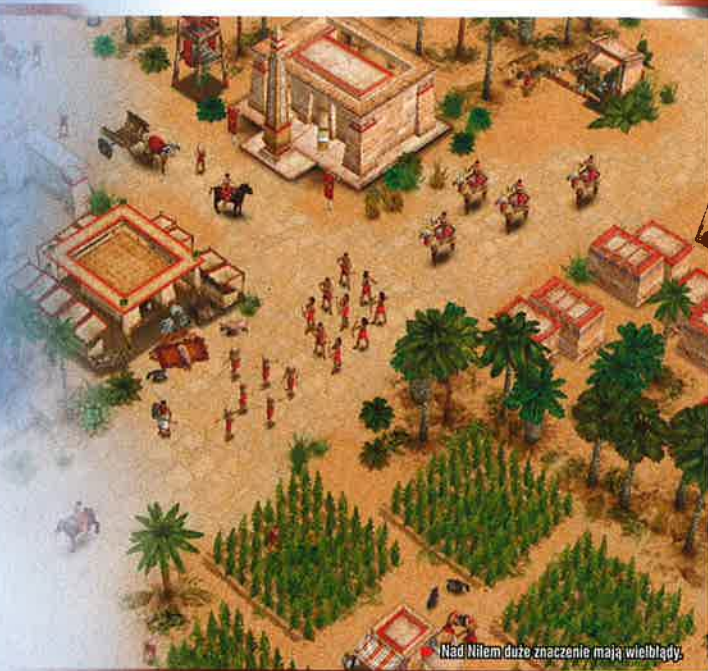
Módl się!

Do trzech doskonale nam znanych surowców (jedzenie, drewno, złoto) dorzucano czwarty "surowiec" - Favor, czyli przychylność (bogów). Bez niego nie

My mówić po polsku very good

Cytat z oryginalnej wersji: Only one of EACH Greek hero may exist at a time.

Cytat z polskiej wersji: Cywilizacja Greków nie pozwala, by w danym czasie istniał więcej niż jeden bohater.



idzie wyprodukować mitycznych jednostek, ani też osiągnąć wyższego poziomu technologicznego. Ciekawostką gry jest to, jak powstaje ów "surowiec". Wikingowie pomnażają go poprzez walkę i polowanie. Grecy - poprzez modły w świątyni. Natomiast Egipcjanie budują monumenty, które generują ową przychylność. Bardzo fajne posunięcie.

Ensemble Studios w przeszłości zabierało nas w czasy pierwszych cywilizacji i okres średnio-wiecz. Teraz przyszła pora na mitologię Egiptu, Grecji i Skandynawii.



Walczy!!!

Gros naszej armii stanowią tym razem jednostki mitologiczne. W sumie to chyba dobrze, bo typowy schemat "piechota - łucznicy - kawaleria" działa już chyba każdemu na nerwy. Jednostki mitologiczne są silniejsze i, rzecz jasna, dużo bardziej kosztowne. Jednak często warto chomikować nieco surowców, by stworzyć chociażby Frost Giant (olbrzym zamrażający przeciwnika zimnym oddechem), Jormund Elver (ziewający parą wąż morski) czy Battle Boar (szybki, bardzo skuteczny dzik bojowy). Jednostki te, podobnie jak i zwykle, możemy upgrade'ować.

"Konwencjonalne" oddziały w niczym nie różnią się od tych znanych już z miliona innych erteesów. Istnieje tradycyjny podział na łuczników, kawalerię i

piechotę. Dochodzi jeszcze do tego flota, złożona tradycyjnie ze statków rybackich, handlowych oraz okrętów bojowych.

W trójwymiar...

Grafika to bodaj największa zaleta Age Of Mythology. Zgodnie z panującą ostatnio modą (vide Warcraft III) graficy podążyli w trzeci wymiar. Zatem wszystko jest przyrządzone na silniczku 3D. No, może z wyjątkiem otwierającego grę intro, które przedstawia kapitalnie narysowaną historyjkę o młodym wojowniku. Intro to jest zrobione w stylu doskonale znanym z poprzednich części Age. Wszystko pozostałe to już pełne 3D. I trzeba przyznać, że gra wygląda naprawdę olśniewająco!

Drzewa - prócz tego, że są zielone - naprawdę przypominają drzewa. Woda może nie dorównuje tej z UT 2003, lecz i tak jest dużo ładniejsza niż w innych erteesach. Wojownicy, co ciekawe, świetnie prezentują się na zbliżeniach, co jak do tej pory było boleścią wszystkich erteesów, na czele z takim Empire Earth. Pamiętacie, jak fatalnie ta gra wyglądała, gdy zbliżyliśmy kamerę do żołnierzy? Tego w AOM nie ma. Dzięki temu dokładnie widać, jak np. Minotaur odrzuca na odległość kilkunastu metrów przeciwników, a Fire Giant miota kulami ognistymi. Niezmiernie dobre wrażenie robią również skutki używania przez gracza boskich mocy. Ot, chociażby po użyciu deszczu meteorytów w ziemi powstają kraterki.

Muzycznie i dźwiękowo jest poprawnie, aczkolwiek w tej chwili już nie pamiętam zbyt dobrze muzyki. A to świadczy o tym, że nie jest tak wyśmienita jak w Age Of Kings. W dodatku utwory są stosunkowo krótkie, więc często się powtarzają.

► Ekran wyboru pomniejszego bóstwa.



Bogowie

Wikingowie

Odin

Najważniejsza persona na skandynawskim panteonie. Jest patronem poezji, wojny, wiedzy i śmierci.

Boska moc - Great Hunt, zwiększa populację zwierząt.

Premie cywilizacyjne - poprawiają wyniki łowów, jednostki Hill Fort mają zwiększoną wytrzymałość, regenerują obrażenia ludzkich jednostek, dobry zwiad.

Thor

Syn Odyna, władca gromu. Walczy potężnym młotem Mjolnir.

Boska moc - Dwarfen Mine, tworzy kopalnię złota w dowolnym miejscu mapy.

Premie cywilizacyjne - spada koszt pozyskania Dwarf, w trakcie ataków na budowle konnica generuje złoto, Dwarfy szybciej produkują żywność i drewno.

Loki

Nie był on w zasadzie bogiem, a tylko przystawał z nimi. Z czasem odwrócił się od nich, stając się ich największym wrogiem i tym, który wywołał Ragnarok.

Boska moc - Spy, wskazanie jednostki wroga powoduje, że zostaje wyświetlona informacja o nim.

Premie cywilizacyjne - w trakcie walki bohaterowie mogą przywoływać stworzenia mityczne, stworzenia te mniej kosztują, Ox Carts poruszają się szybciej i są tanse.

Grecy

Zeus

Przewodzi bogom zamieszkującym Olimp.

Boska moc - Bolt, zabija dowolną jednostkę wroga.

Premie cywilizacyjne - szybszy przrost Favour, Hoplici poruszają się szybciej, piechota ma większą siłę niszczenia, grę rozpoczyna się ze współczynnikiem Favour równym 20.

Hades

Bóg umarłych i władca krainy śmierci.

Boska moc - Sentinel, czterech strażników chroni Town Center.

Premie cywilizacyjne - łucznicy i budynki mają zwiększony współczynnik ataku, martwi żołnierze są przemieniani w Cienie, budowle są bardziej wytrzymałe.

Posejdon

Bóg morza, trzęsień ziemi i koni. Brat Zeusa.

Boska moc - Lure, głaz przywołujący dzikie zwierzęta.

Premie cywilizacyjne - statki rybackie i karawany poruszają się szybciej, mniejsze koszty formowania oddziałów kawalerii, pospolite ruszenie pojawia się w momencie niszczenia zabudowań.

Egipcjanie

Ra

Bóg słońca, najważniejsza postać w mitologii egipskiej.

Boska moc - Rain, zwiększa produkcję żywności na farmach.

Premie cywilizacyjne - kapłani mogą przyspieszać działania budowli, rydwan i wielbłądy mają większą szybkość i wytrzymałość, monumenty wznoszone są mniejszym kosztem.

Set

Bóg pustyni, obcych krain, chaosu i zła.

Boska moc - Vision, odsłania zakrytą część mapy.

Premie cywilizacyjne - kapłani mogą przemieniać się w zwierzęta, Faraon może przywoływać zwierzęta, procarze i zalogi rydwanów szkolą się szybciej, oddziały z Migdol Stronghold formowane są mniejszym kosztem.

Isis

Opiekunika bogini ludzi. Żona Ozyrysa i matka Horusa.

Boska moc - Prosperity, szybsze wydobywanie złota.

Premie cywilizacyjne - udoskonalenia odbywają się mniejszym kosztem, populacja Town Center zwiększona o 3 punkty, monumenty chronione są przed działaniem innych bogów.

Błądów ci u nas dostatek!

Po kilku dobrych słowach o grafice czas wytknąć autorom pewne bu-raczki, które bardzo negatywnie wpływają na rozgrywkę. Za przykład niech posłuży misja z koniem trojańskim. Zanim na dobre ją rozpocząłem, już straciłem jednego z trzech bohaterów (jest to misja, którą wykonujemy, dysponując tylko Ajaxem, Odyseuszem i Arkantosem) w idiotyczny sposób. Otóż, Ajax wlaź na jakiś krzaczor i po prostu się zablokował! Panowie, w grze z taką rangą tak idiotyczny bug? Litości! Nic to jednak, jeszcze bardziej zmotywowany (czytaj "wku...") zacząłem przemykać po ulicach Troi, zastanawiając się, co to będzie, jak dojdę do wrót. Albowiem w przedmisyjnym briefingu pisano: "znajdź sposób, by otworzyć bramę, przez którą dostaną się wojska greckie". Z duszą na ramieniu zbliżałem się do wrót, zastanawiając się, jakie to atrakcje mnie mogą tam czekać. Wyobrażałem sobie, że będę musiał przełożyć pięć dźwigni w pięciu

wyduje się - banalną rzecz, jaką jest WIERNE przetłumaczenie każdej strony, skopano w kilku miejscach. Klasyczny przykład przytaczamy w ramce. Niby nic szczególnego, bo tłumacz opuścił jeden wyraz w zdaniu, ale czytając je, przez dłuższą chwilę zastanawiałem, o co w nim chodzi? Bo jak to? Gram Grekami, mam w tej chwili czterech bohaterów, a tu mi piszą, że mogę mieć tylko jednego? Dopiero zerknięcie do instrukcji angielskiej upewniło mnie, że tłumacz ominął wyraz 'each'.



Przy okazji - gdzie te czasy, gdy wraz z grą AOE i AOK dostawałem kilkasetstronicowe instrukcje? Instrukcja do AOM wraz ze wszystkim creditsami to ledwie trzydzieści stron!

Było, minęło...

Zawsze byłem lojalnym fanem serii Age, ale nie ma co się dziwić. AOE i AOK to gry wspaniałe, przełomowe dla gatunku



Grafika to bodaj największa zaleta Age Of Mythology. Zgodnie z panującą ostatnio modą (vide Warcraft III) graficy podążyli w trzeci wymiar.

strażnicach czy coś równie nieprawdopodobnego. Tymczasem wystarczyło ustawić Odyseusza poza zasięgiem strzał z wież strażniczych i spokojnie sobie szyc z łuku, by po 15 minutach wrota legły w gruzach. Żenada, czy na tym ma polegać gra z najwyższej półki?

Cogorsza, następna misja to - jak już pisałem - nudne jak flaki z olejem uganianie się za pojedynczymi bandytami. A do tego, gdy wykonamy główne zadanie (tzn. uwolnienie "bardzo ważnego centaury o imieniu, którego nie pamiętam"), okazuje się, że jakiegoś bandytę pominęliśmy przy eksterminacji i chociaż nasz centaur jest wolny jak ptak, jednak misja nie jest zakończona...

Polska - Afryka

Niejako na zakończenie postanowiłem dorzucić kilka zdań o instrukcji. Ktoś pomyślał i do pudełka wsadził i angielski, i polski manual. Na całe szczęście, bo -

RTS. Tymczasem - chociaż gram z uporem maniaka w Age Of Mythology, jednak muszę się pogodzić z myślą, że jest to gra dużo gorsza od poprzedniczek. Autorzy jedynie grafikę mogą sobie poczytać za sukces, natomiast cała reszta to powtórka z rozrywki plus nowe bugi.

Choć z drugiej strony - i tak jest całkiem niezgorzej. Klasę mają autorzy we krwi, poniżej pewnego wysokiego poziomu nie schodzą. W końcu siedzę i gierkę już w AOM całutki tydzień.

Powiem to tak: oceniając AOM przez pryzmat serii, powinienem dać górę 7 oczek, a patrząc na AOM jako "ertees bez historii", tzn. nie pamiętając o jego sławnych przodkach, daję śmiało jakieś 8+. Dodając obie oceny, dzieląc je, potem mnożąc przez współczynnik tolerancji i dodając mój świąteczny nastrój (kiedy zapalą te cholerne lampeczki na ulicach?!), wychodzi lekko naciągana ósemeczka.



13/2002

8

Producent: Microsoft ■ Dystrybutor: APN Promise ■ Internet: www.ensemble-studios.com
■ Wymagania: P450, 64 MB RAM, 8xCD, WIN 98/XP/2000/ME, karta dźwiękowa (128 dla XP/2000) ■ Akcelerator: 16 MB



■ stary, dobry interfejs ■ świetna oprawa wizualna ■ dodanie „przychylności”



■ za krótko, za proste, za wtórne ■ ledwie trzy rasy dostępne w grze ■ kilka denerwujących bugów ■ błędy w instrukcji ■ cena

Project Nomads

■ Qn'ik

Chcesz się zabawić w jakiejś dobrej grze akcji? A może masz ochotę pomyśleć strategicznie? Czy też rozegrać małą sesję w cRPG? Teraz nie musisz kupować kilku gier - wystarczy jedna! W teorii.

Już prawie 100 lat minęło od śmierci wielkiego francuskiego pisarza, ale jego futurystyczne wizje wciąż są inspiracją dla twórców s.f. Tym razem jego twórczość wzięli na tapetę developerzy z Radon Labs. Inspiracje prozą Vernego widać w Project Nomads szczególnie przy tworzeniu świata - cechuje się on istic epickim rozmachem, a własnym pięknem wprawia gracza w dobre samopoczucie jeszcze przed rozpoczęciem gry. Niestety błogostan ten nie trwa zbyt długo.

■ Walki powietrzne są najjaśniejszym punktem gry.



Oprócz burych barw, w grze występują również nieco bardziej optymistyczne - jak chociażby ta, dająca nadzieję zielen.



Dawno, dawno temu nastąpiła katastrofa. Nie był to żaden krach giełdowy, ale prawdziwy Armageddon - Ziemia została zniszczona, a nieliczni, którzy przeżyli, unoszą się teraz w chmurach na odłamkach skał. Ludzkość jest podzielona, nie ma już żadnych wspólnot typu państwa - każdy żyje na własny koszt. Trójka przyjaciół, podróżująca po świecie w latających machinach, zostaje zaatakowana przez Złych, którzy są odpowiedzialni za wszelkie zniszczenia na Ziemi (ze zniszczeniem jej samej włącznie). Nie mieli szans - statki dwójki z nich zniszczono, został tylko jeden śmieciek do zaprowadzenia porządku na świecie i odnalezienia przyjaciół. Ty.

Fabula kołem się toczy

Muszę przyznać, że niespecjalnie porwała mnie fabuła gry. Co tu kryć - jest dość banalna i nawet świat, w którym została osadzona.



nie raz już widzieliśmy - można tu przywołać choćby pamiętne miasto w chmurach z Gwiezdnych Wojen. Już na początku program wita nas ekranem wyboru postaci - większych stereotypów chyba już nie ma. Możemy wybierać spośród wielkiego osiłka, mądrego przeciętniaka i tyleż tajemniczą, co piękną... kobietą? Nie jestem do końca pewien, czy postaci w grze na pewno można nazwać ludźmi - jednak w ogóle nie jest to istotne, wszak gra bardzo dużo czerpie z fantastyki. Niestety poza wyglądem samych bohaterów i budynków tworzonych na wyspie, wybór postaci zupełnie nic nie zmienia ani w rozgrywce, ani w fabule. Po dokonaniu tej czynności i obejrzeniu intra czeka nas mały tutorial - typowe wprowadzenie w grę. W tym momencie znów następuje zgrzyt: duch, którego spotykamy na początku, zachowuje się nieco pretensjonalnie. Jednak to nie fabuła jest tu najważniejsza, choć można by to poddawać w wątpliwość przez ciągle pojawiające się (i nudne, niestety) cut scenki. Tu ważna jest rzecz.

Buduj i niszc

W grze mamy przydzieloną wyspę, na której przemierzamy wrogiego świat Project Nomads. Zanim jednak wybierzemy się w podróż, musimy ją odpowiednio rozbudować. Tu pojawia się typowo erpegowo-ertesowy aspekt gry: podróżujemy po świecie w poszukiwaniu artefaktów, z których można stworzyć nowe struktury, np. wieżyczki z działami. Notabene sporą część czasu gry spędzamy, używając ich strzelając do wrogich samolotów i zeppelinów (jak wyspa na taki nieszczęśliwie natrafi - game over). Warto zaznaczyć, że w grze możemy dowolnie burzyć i tworzyć na nowo winnych miejscach wszystkie struktury. Warto przemodelować całą wyspę przed każdą misją - wszak wymagane od nas jest zawsze coś innego. Gorzej, że przeciwnicy wcale nie mają zamiaru ułatwiać nam życia - atakują tumbie (choć ich zachowanie świadczy o wysoko rozwiniętej AS - artificial stupidity. Czasem robią więcej szkód sobie samym niż bohaterowi). A zniszczenie naszego obiektu głównego - czegoś w rodzaju latarni morskiej - oznacza koniec gry. Przed rozpoczęciem zabawy w Project Nomads trzeba się zresztą przyzwyczaić do robienia bardzo często szybkiego zapisu - nawet do najprostszej misji podchodzi się dziesiątki razy.

Dezorientacja

Przyznać muszę, że na początku miałem wielkie problemy z opanowaniem sterowania w grze. Przede wszystkim dlatego, że jest onó niede-



finitowalne (co w dzisiejszych czasach jest przecież nie do pomyślenia), a jedyne słuszne, standardowe obłożenie klawiszy zaprojektowano chyba pod pawiana, który w dodatku nigdy nie grał w nic innego, w związku z czym nie ma przyzwyczajenia wyniesionych z obcowaniem z innymi produkcjami. Do komfortowej obsługi Project Nomads potrzeba czterech rąk i odzwyczajenia się od tak oczywistych w TPP czynności, jak np. używanie strafe'ów. Ze sterowaniem są zresztą jeszcze inne problemy. Już przy pierwszym poruszeniu wyspy przez kilka dobrych minut szukałem klawiszy, które nią sterują podczas podróży. Rzeczywistość okazała się jednak prozaiczna: takowych w grze po prostu NIE MA. Tu ujawnia się kolejna wielka wada Project Nomads: produkcja Radon Labs jest do bólu liniowa.



Nie ma wolności

Tak piękny świat aż się prosi o odpowiednie potraktowanie - wskoczenie do statku (tudzież użycie jetpacka) i latanie po okolicach, czując wiatr we włosach i całkowity brak skrępowania scenariuszem. Tymczasem gra nieco weryfikuje te anarchistyczne zepędy, choć trzeba przyznać, że przyjemność z przemierzania świata na jetpacku jest porównywalna do tej, jaką odnosiłem, latając na smoku w Drakanie - a to duża zaleta. Niestety radość nie trwa długo, gdyż jesteśmy mocno ograniczeni - latanie zbyt wysoko kończy się nieodmiennie ciągłym ostrzeżeniem, po których zabawa w lłakra przestaje się opłacać. Ileż jednak można nie przejmować się scenariuszem i latać beztrudno po przestworzach? Niezbyt długo - takie bezproduktywne spędzanie czasu szybko się nudzi. Czas przejść misje - również dość monotonne i co gorsza, z góry przez autorów zaplanowane.

Ale różnorodność jest

Co prawda, większość misji polega na typowej rozwalce, jednak czasem zdarzają się perełki (np. latanie w zgodnym zryku z samolotami wroga - imbecyla). Ogólnie zadania dzielą się na trzy rodzaje, w zależności od sposobu ich przechodzenia. Możemy więc podróżować po wyspie, korzystając z zamontowanych na niej dział, innym razem będziemy skazani na własne nogi i specjalne zaklęcia, a w innych misjach będziemy musieli wskoczyć w jakiś samolot i toczyć długie oraz całkiem przyjemne walki powietrzne. Jak widać - Project Nomads to typowa gra all-in-one, w której chciano połączyć wszystkie znane i lubiane przez graczy gatunki. Jak to jednak najczęściej w takich sytuacjach bywa - żaden z elementów nie jest w stanie dorównać nawet tym w słabszych grach, które są bardziej zdecydowane i zorientowane w jedną stronę.

PN nie jest ani porządną strategią (nie ma tu zasobów, a jednostka budująca i walcząca jest tylko jedna - gracz), nie sprawdza się również jako cRPG i przygodówka, a to ze względu na naiwną fabułę, liniowość i mały stopień rozwinięcia.



■ Grafika rzuca na kolana. Niestety tylko ona.



Wreszcie, nawet jako nawałanka TPP, chluba Project Nomads znacznie lepiej prezentuje się choćby kilkuletni już Heretic 2 (sprawdźcie sami :). Najjaśniejszym punktem są tu chyba walki powietrzne, ale i one niekoniecznie przewyższają np. Rogue Squadron z Lucas Arts.

Poziom trudności

Łatwo nie będzie. Gra składa się z ponad 25 misji, z których większości nie sposób przejść za pierwszym razem. Dla przykładu, misja druga. Polega ona na zniszczeniu wrogiej twierdzy - ta jest doskonale obwarowana - tak, że nie sposób zbliżyć się do niej całą wyspą. Jedyne wyjście jest wskoczenie do samolotu i osłabienie obrony przed ostatecznym atakiem przy użyciu pokładowych działek. Niestety jest to robota głupiego - dostępny pojazd latający ma żałosną moc rażenia, zdolną ogłuszyć muchę, ale na pewno nie osłabić silną obronę. W Internecie dopiero znalazłem nieco dziwną, ale bardzo pożyteczną radę: trzeba się zabawić w kamikadze. Produkować jednostkę, rozbijać ją o obronę twierdzy, produkować, rozbijać... i tak do czasu, aż owa zostanie zniszczona albo gracz zaśnie. Bardziej prawdopodobny jest niestety drugi wariant.

Zdarzają się mimo to również misje niezwykle wymagające - szczególnie małej precyzji. Należy pamiętać o wielu rzeczach - jeśli w szale bojowym na chwilę zapomnimy o poruszającej się wyspie, możemy być pewni, że lada chwila wpadnie ona na dryfujący w powietrzu zeppelin. Co jest równoznaczne z szybkim odcytem gry - i tak w kółko. Zawrót głowy i frustracja gwarantowane.

W sieci

Project Nomads oferuje również opcję gry dla wielu graczy (maksymalnie ośmiu). Niestety tylko za pośrednictwem sieci lokalnej. W przypadku gry wieloosobowej każdy z graczy ma własną wyspę, a rozgrywka toczy się dopóty, dopóki na planszy nie zostanie tylko jeden.



Jak ocenić?!

Project Nomads jest grą nierówną. Ma mnóstwo małych wad i niedociągnięć, które skutecznie obrzydają rozgrywkę (oprócz wspomnianych powyżej mogę dodać brak mapy, jakiegokolwiek helpa podczas gry). Nie najlepiej również wyszedł na próbę połączenia wszystkich gatunków w jednym. Jednocześnie pięknie wykreowany świat i chwile nieskrępowanej radości choćby z samego latania po planszy potrafią wynagrodzić wcześniejsze wściekanie się na wiele straconych godzin na save/load. Polecam tylko posiadaczom potężnego sprzętu i obdarzonym anielską cierpliwością. Reszta może sobie darować. Nie mogę jednak postawić grze oceny niższej niż 7 - ze względu na oszałamiający świat.

7

Producent: Radon Labs ■ Dystrybutor: CDV ■ Internet: www.project-nomads.de

■ Wymagania: Pentium III 500 MHz, 64 MB RAM, 770 MB HDD

■ Akcelerator: GeForce - 32 MB RAM +



■ piękna grafika ■ chwilami bardzo przyjemna



■ all-in-one ■ brak mapy ■ łatwo utknąć na dłużej ■ skrajna liniowość i sterowanie ■ wymagania sprzętowe

0
1
2
3
4
5
6
7
8
9

✦ THE FELLOWSHIP OF THE RING ✦

■ El General Magnifico

W Krainie Mordor, kędy leżą cienie.

98 CD-ACTION styczeń 2003

Bię Mistrza!!!

Należę do tych zgrzybiałych starców, którzy z wypiekami (kajzerki, rogałe i pieczywo kruche) na twarzy czytali pierwsze wydanie dzieł Mistrza, a była to - hm - połowa lat sześćdziesiątych. Ale XX wieku, nie XIX! Tak czy owak na wiele lat zostałem zajadłym fanem Tolkiena, a niewiele było wtedy w Polsce czytelników, którym to nazwisko w ogóle coś mówiło. Twórczość Mistrza znałem na wyrywki i na przykład zbudzony w środku nocy potrafiłem powiedzieć, co wyrzeźbiono na oparciu tronu w Minas Tirith (*). Wszystko to trwało do czasu, kiedy w łapy wpadła mi trylogia „Dragonlance”.

Po jej przeczytaniu zrozumiałem, że mój ukochany Tolkien to tak naprawdę miły dziadzio, który pisał opowiadania dla grzecznych dzieci. Bohaterowie Mistrza są prości jak stylisko topora i sterylne jak lancet przed operacją. Nie mają żadnych potrzeb fizjologicznych, nie śmierdzą ich zapocone pod zbrojami koszule oraz nigdy nie płacą rachunków w oberżach. Mimo że mają w kompanii zawołanego łucznika, nie uzupełniają zapasów jedzenia polowaniem. Towarzyszom żołądki przyrastają do grzbietów, a Legolas nie ustrzeli nawet durnego cietrzewia?

Co zaś najciekawsze, członkowie Drużyny nie mają żadnych rozterek moralnych. No wiadomo, orków trzeba ciąć równo z trawą, ale umbarczycy albo haradrimowie?

Skąd wiemy, że wszyscy są źli?

Co prawda, Aragorn, którego los określono mniej więcej trzy i pół tysiąca lat przed jego urodzeniem, nie powinien mieć wątpliwości, ale... ja bym się tam zastanowił przed poślubieniem kobiety starszej od siebie, lekko licząc, 3000 lat.

No, zlitujmy się już nad staruszką Tolkienem - dostarczył nam kiedyś niezapomnianych wrażeń - a teraz odłóżmy go na półkę i niech sobie podrzemie. Mistrz (?) nie bardzo się wysilił, pokazując nam motywację bohaterów, ale w końcu takie jego zbojeckie prawo. Nie kaźcie mi mimo to wierzyć, że to najlepsze dzieła fantasy, jakie kiedykolwiek napisano. O kilka klas lepsi od Tolkiena są Eddings, Gemmel i Martin, a choćby i nasz świetny Sapkowski. Od kilku lat nawet nie bardzo chce mi się sięgnąć ponownie po dzieła Mistrza.

Po co?

Opinii powyższej nie zmieniłem po obejrzeniu filmu Petera Jacksona. I oto trafiła mi się gra komputerowa oparta na fabule „Władcy Pierścieni”. Od razu powiem, że spodziewałem się czegoś lepszego. Gra została pomyślana jako komputerowe uzupełnienie gadżetów, w jakich kochają się fani Tolkiena. Mają jego książki, mają film (kaseta, DVD) - to do kompletu będą jeszcze mieli grę komputerową.

Zacznijmy od tego, iż nie ma fizycznego prawa, które powiada, że skoro na podstawie epickiej opowieści zrobiono niezły film, to koniecznie trzeba z tego wycisnąć grę komputerową. A mówiąc wprost - TlotR: TfoTR miało być znakomitą przygodą rozgrywaną w świecie, gdzie walczą ze sobą Dobro i Zło (jakże wyraźnie określone!). Zamiast tego otrzymujemy ni to zręcznościówkę, ni to grę przygodową, z niezbyt przyjaznym interfejsem, a wymagania sprzętowe, że ho, ho (albo i większe)! I prostą jak stylisko cepa fabułą. Rzecz najbardziej przypomina grę akcji, w której gracz animuje hobbita Froda, czarodzieja Gandalfa i strażnika Aragorna.

Run, Frodo, run!

Od razu wyjaśnię, że wymagania intelektualne, stawiane przez ten tytuł graczowi, są mniej więcej takie, jakich potrzeba do wypicia kuffa piwa. Frodo biega po Shire i wykonuje rozmaite zadania, gromadzi też rzeczy przydatne w wędrowce - na przykład jadalne grzyby. Później będziesz mógł zdobywać lembasy, przeszukując krzaki albo na pobitych wrogach - choć Sauron jeden wie, „dlaczego” orkowie noszą przy sobie lembasy, skoro sam widok elfich sucharów wystarczy, by sługę mroku wywróciło na drugą stronę.



Machaj, Frodo, machaj!

Gracz ma okazję poćwiczyć nieco sterowanie postacią. Nie jest to trudne, po kilku minutach wywijasz kijem podróżnym dziarsko, co się zowie. Potem nagle dzielny nasz niziołek dowiaduje się, że trzeba mu zmykać domu, bo ścigają go Czarni Jeźdźcy. Ci z kolei są tak przeraźliwie głupi, że można ich oszukać, kryjąc się za głazem i ciskając kamieniem w drugą stronę. W Starym Lesie zagnieździły się ohydne pająki. Frodo dziarsko macha kijem. Zaraz potem na kilku niewinnych hobbitów napadają krwiożercze wilczyśka. Frodo dziarsko macha kijem. Walka z Wierzbą polega na uskakiwaniu przed jej gałęziami, którymi zaciekłe tłucze w ziemię. Frodo dziarsko macha kijem. Pojawia się Tom Bombadil. (Dobre i to...) Po noclegu spędzonym w domu Najstarszego hobbita udają się w dalszą wędrowkę i trafiają na Kurhany. Walka z upiorami. Frodo dziarsko macha kijem. Wybawieni z opresji przez Bombadila trafiają do Bree, gdzie poznają Aragorna, w towarzystwie którego udają się pod Wichrowy Czub. Po drodze nekają ich wilki i orki oraz skalne potwory (górskie trolle?). Aragorn dziarsko macha mieczem. I tak dalej.



Walczyć, Aragorn, walczyć!

Jak już powiedziałem, wszędzie w krzakach Śródziemia można znaleźć niezliczone ilości lembasów (elfy chyba nie innego nie robią, tylko pieką suchary i dlatego Sauron osiąga tak znaczne sukcesy strategiczne), co powoduje, że bohaterowie z ogromną łatwością leczą rany i regenerują siły. Ponieważ lenili się, by opanować nieco lepiej szermierkę (Aragorn zna w zasadzie jedną zastawę i ze dwa, trzy cięcia; potrafi też kopnąć wroga w słabiznę - co jednak bym odradzał w przypadku walki z Kamiennym Trollem), nie dziwota, że walka dość szybko zaczyna gracażka nużyć. Co prawda, AI nieprzyjaciół nie przynosi im wstydu, zachowują się zresztą dokładnie tak jak ich powieściowe pierwowzory. Orkowie nie są zbyt zajadli w boju i lubią stosować manewr zwany zwycięskim odwrotem (komunikat Oberkomando der Wehrmacht: „Nasze wojska zwycięsko się cofają. Rosjanie w popłochu biegną za nimi”). Pojedynczego orka można zjeść w kaszy, ale w kupie są niebezpieczni. Wszystko byłoby piękne, gdyby nie to, że niektórym nieprzyjaciołom słon nadepnął na ucho i da się ich podejść niepostrzeżenie, a potem jednym cięciem uciąć głowę przy piętach.

Patrzeć, graczu, patrzeć

Tych wszystkich niedociągnięć nie dostrzeżesz, robaczku, od razu - bo zagapisz się na grafikę. Ta zaś zaskoczy cię ilością detali i bogactwem wyobraźni rysowników. Na domiar rozkoszy dodano grze wiele smaczków, takich jak deszcz, odbicia słońca, efekty światłocienia i wiele szczegółów. Oprawa graficzna jest zresztą może najdoskonalszym ze znanych mi wcielenń tolkienowskiego Śródziemia. Tak właśnie sobie wyobrażałem te krajobrazy podczas lektury. Jedną z niewielu wad grafiki jest niezbyt szczęśliwe rozwiązanie umieszczenia



Gdzie mogę kupić depilator?



Wielkie łaski, Gandalf! Właśnie tu i teraz! (Dishonesty! Tales of ancient

ALIXH+IRYVYTH+MFXALRYALRYHY>YFXFA+<CMT+AFYVYTH+AAFYXFP

kamery, co niekiedy utrudnia walkę z różnymi Wrażymi Stworami (osobliwie trudno jest szyc z łuku do nieco wyżej położonych celów). Pocięciem może być co prawda mod FPP, który nieco poprawia zdolności „celownicze”.

Posłuchać też możesz

Mocną stroną gry jest jej oprawa muzyczna. Doskonale „wgrano” rozmaite dźwięki, takie jak echa kroków, zgrzyt zawiasów otwieranych drzwi, szcęk mieczy, świst nących powietrze strzał, a nade wszystko urzekają piękne motywy muzyczne w tle. Wszystko razem tworzy prawdziwie tolkienowski klimat, od którego niełatwo się uwolnić.

Za proste, panie, za proste

Z drugiej strony - gra irytuje własną prostotą. Mocno się uparłszy, można by ją skończyć we dwa, góra trzy wieczory. Akcja wiedzie gracza jak po sznurku, a w kilku miejscach sama podsuwa rozwiązania.



jakby jej twórcy nie bardzo wierzyli w inteligencję gracza. Coś... kiedyś komputry miewali tylko wybrancy losu, dziś nie jest to już taki cymes, dlatego z poziomem trudności gier trzeba zejść znacznie niżej. W sumie z całą powagą (jestem człowiekiem naprawdę poważnym i z przymrużeniem oka patrzę na świat tylko wtedy,

gdy trzeba zgrać muszkę ze szczerbinką) mogę polecić grę tylko zajadłym fanom Tolkiena.

Na koniec jeszcze jedna sprawa. Shadow Knight zwrócił mi uwagę na fakt, że jeżeli ktoś czytał książkę i oglądał film - to gra nie zrazi go do nich, bo i tak jest ich admiratorem. Inna sprawa z tymi, którzy nie czytali trylogii Mistrza i nie oglądali filmu. Nie bardzo sobie wyobrażam, w jaki sposób zachęci ich do tego oceniana tu gra. Ale może nie staje mi wyobraźni?

Epilog

Trzy pierścienie dla królów elfów, co lasem władają.
Dla władców krasnoludów w ich podziemiach - siedem.
Dziewięć dla królów ludzi, tych, co umrzeć mają.
A dla Władcy Ciemności Pierścień jeden.
Jeden W Krainie Mordor, kędy leżą cienie.
Jeden, by nimi rządzić, jeden, by je odszukać.
Jeden, by je zgromadzić i mrokami zbrukać.
W Krainie Mordor, kędy leżą cienie...
Cierze komputerowej damy punktów siedem.
A fanatycy Mistrza niech dorzucą jeden.

(*) tak naprawdę to nikt nie wie, co tam wyrzeźbiono, bo w książce o tym ani słowa, ale założę się, że paru znawców Tolkiena mało nie pękło, usiłując to sobie przypomnieć.

7

Producent: Surreal Software ■ Dystrybutor: Play-it
Internet: www.lordoftherings.com ■ Wymagania: PIII 600, 128 MB RAM, Win 98/00/Me/XPW ■ Akcelerator: 32 MB

■ świetna, utrzymana w nastroju i konwencji Tolkiena grafika ■ bardzo dobrze opracowana oprawa dźwiękowa i muzyczna
■ prosta fabuła ■ spore wymagania sprzętowe

13/2002

Neverwinter Nights

■ Allor

Wreszcie, nareszcie! Mamy polskiego Neverwinter Nights! I to jakiego! Śmiem twierdzić, że jest to najlepsza lokalizacja tej gry z wydanych na całym świecie! Niemcy mogą się schować! Przy okazji jest to także jedna z najlepiej wykonanych polonizacji, jedna z przyjemniej wydanych, fajniej supportowanych i w ogóle jedna z naj...

Ale w końcu dokonał tego zespół odpowiedzialny wcześniej między innymi za lokalizację cyklu Baldur's Gate i Planescape: Torment, więc nieznaną tematu czy brak doświadczenia im nie groził. I to widac! Słychać zresztą też. O jakości spolszczenia najlepiej świadczą posty pojawiające się na oficjalnym boardzie CD-Projektu, którym pozwolę się posilić - w końcu co (bardzo) wielu testerów, to nie jeden, zwłaszcza entuzjastycznie do tytułu nastawionych.

Nobody's perfekcyjny?

Cóż, nic nie jest doskonałe, nie należy się także nastawiać na absolutny brak błędów w polskiej wersji Neverwinter Nights. I faktycznie, parę się znajdzie. Aribeth na samym początku gry wypowiada dwie kwestie po angielsku, zamiast po polsku. Podczas czarowania postać nie chce otworzyć ust, by wypowiedzieć inkantację. W kilku opisach potworów pojawiają się dane dotyczące innych stworzeń (np. borsuk zamiast misia). Parę zaklęć ma za bardzo skrócony opis (np. kwasowa mgła). Czar Knock występuje w dwóch wersjach: Otwarcie i Kofatka. Także Fenthic ma kwestię po angielsku zamiast po polsku. W instrukcji na paru stronach nie ma wyjaśnienia, co oznaczają gwiazdki. No i do tego jeszcze te literówki... także w grze...

Kurczę, wynika z tego wszystkiego, że mamy do czynienia z jednym wielkim babolem! A ocena tak wysoka... co to znaczy? Przekupstwo? Nie, po prostu zdrowy rozsądek. Parę błędów jest, ale gdyby nie uważała lektura wspomnianego już forum, wyłapałbym może dwadzieścia z nich. I w żadnym razie nie zepsułyby mi one przyjemności z grania. Nie mówiąc już o tym, że autorzy sami prosili o nadsyłanie błędów, by móc je wszystkie poprawić w zapowiadanym na pierwszy tydzień grudnia patchu!

Czepiajmy się dalej

Jest jednak coś, czego żaden patch nie poprawi. Wystarczy bowiem zainstalować dowolny mod (a czwarta płytką w pudełku zawiera między innymi zbiór bardzo fajnych dodatków do Neverwintera!), by zostać uraczonym takimi kwiatkami jak "young Złodziej". Pełno w nich takich dwujęzycznych zbitków. Skandal? Już przecież pisałem, że mamy najlepszą lokalizację, a to jest właśnie jej konsekwencja. Żadne inne lokalizacje nie umożliwiają bowiem instalacji modów anglojęzycznych! A nasza - i owszem! Wprawdzie wychodzą z tego czasami takie właśnie kwiatki, ale inaczej się tego zrobić po prostu nie dało. A lepiej chyba

mieć coś takiego, niż nie mieć nic, prawda? Modów jest w końcu, w chwili pisania tej recenzji, ponad tysiąc siedemset, a liczba ta cały czas rośnie! Pomyślcie tylko, jak muszą się czuć młodzi Niemcy czy Francuzi, którzy mogą o nich tylko pomarzyć!

I jeszcze gra w sieci...

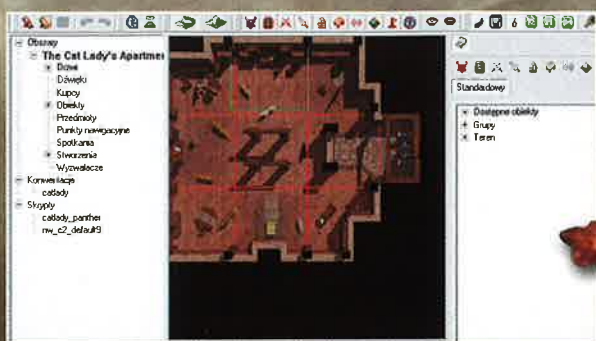
Poza tym nie można przecież zapominać, że jest to gra pokazująca pełny potencjał dopiero w czasie gry w Sieci. A tam... cóż, wierzę, że polskich modów nie będzie brakować, ale jeśli miałbym do wyboru albo możliwość grania jedynie w nie, albo też dodatkowo w angielskie (choć z wymienionymi wcześniej kwiatkami), nie wahałbym się ani chwili!

A skoro już przy grze sieciowej jesteśmy, warto wspomnieć o zupełnie darmowym serwerze postawionym przez CD-Projekt. W dodatku dystrybutor po jego uruchomieniu wcale nie skończył się nim zajmować, czego najlepszym dowodem jest ostatnie uzupełnienie jego konfiguracji, w wyniku czego dysponuje on obecnie już półtora gigabajtem RAM-u.

Słabizna? Nie warto?

Oczywiście, że warto! Jeśli tylko nie mamy natury wiecznego malkontenta (bo były i takie uwagi, że nie podoba się imię Paweł czy Olgierd - mimo że dokładnie takie samo mają postacie w wersji angielskiej!) i zamiast wyszukiwać błędy będziemy chcieli po prostu dobrze się zabawić, gra będzie strzałem w dziesiątkę!

Bardzo dobrze spolszczona, trzymająca klimat tak tekstami pisanymi, jak i mówionymi (Aribeth, świetna już w wersji angielskiej, w PL jest po prostu niesamowita!), z niezłą instrukcją i możliwością uruchamiania modów anglojęzycznych - a w dodatku jeszcze w niższej cenie - tak, to jest dokładnie to, co tygrysy lubią najbardziej!



9+

Producent: Bioware ■ Dystrybutor: CD-Projekt ■ Internet: www.neverwinter nights.com
 Wymagania: Pentium III 450MHz, 128MB RAM, Windows 98+/2000/XP
 Akcelerator: wymagany
 ■ dobre, klimatyczne tłumaczenie ■ bardzo dobrze podłożone głosy ■
 ■ uruchamianie anglojęzyczne mody ■ płytka z modami w pudełku ■ cena niższa niż wersji angielskiej
 ■ drobniutki i usuwa je patch 1.27

OFENZYWA

■ Pepin Krootki

Od ładnych paru lat z trwogą obserwuję, jak język - którym posługują się Polacy podczas robienia interesów - powoli i nieubłagane „dostosowuje” się do standardów zachodnich.

Nie ma już w naszym pięknym kraju kierowników, a w każdym razie gatunkowi owemu grozi nieubłagane wymarcie. Mamy za to znakomitych „menedżerów”. Jeśli ktoś nosi przypiętą do piersi plaketkę z napisem „sprzedawca”, również najwyraźniej brakuje mu światowego obycia, bo w przeciwnym razie byłby specjalistą od spraw marketingu, ewentualnie salesmanem (lub kimś podobnym). Mało już kto dziś pamięta dosadne, wyraziste słowo „przedsiębiorca”, natomiast nawet dzieci w przedszkolu marzą o tym, by zostać posażnym „biznesmenem”. Ze świecą szukać dziś sekretarek, wypartych przez wszelkiej maści asystentki...

Tekst ten, moi mili, czytacie dlatego, że pewnemu redaktorowi (który pewnie jutro dowie się, że jest „editorem”, zechciało się sprawdzić, jak też do zagadnienia naszej pięknej mowy podchodzą panowie odpowiedzialni za spolszczenie gry Industry Giant II. Wspomniany recenzent pochopnie założył, jakoby program niniejszy obfitował w całe mrowie enigmatycznych, obco brzmiących wyrażań (bo na to wskazywałyby tematyka). Na całe szczęście w życiu krytyka zdarza ją się pozytywnie niespodzianki.

z napisem - powinien się znajdować Portret gracza, widnieje jak byk logo firmy. Oprócz tego napis „rozdzielczość” zamieniono na „sterownik”. Pewnie autor tekstu nie dogadał się z osobą odpowiedzialną za umieszczenie go w grze.

Te przypuszczenia potwierdzają się, gdy otworzymy panel umożliwiający zarządzanie środkami transportu. Obok małego i kwadratowego okienka zauważamy napis - cyt. „Czekaj aż”, zdaje się ucięty w pół zdania. Domyślny gracz w lot zrozumie intencję autora (Czekaj, aż pociąg/samolot/ciężarówka etc. zostanie załadowana do pełna), toteż nie zajmowałem się dłużej tą sprawą i powróciłem do wytrzeszczania ślepi. Niewiele jednak z tego wynikało, bowiem sama gra wyglądała na porządnie spolszczoną. Po kilkugodzinnej grze zdołałem wyłowić zaledwie garstkę niezręcznych sformułowań, dla przykładu „źródła ropy naftowej”. Może się czepiam, ale w przypadku ropy zdecydowanie powinniśmy mówić o złożach.

Elementarz

Moje główne zarzuty dotyczyć będą instrukcji (wszystkiego jakieś pięćdziesiąt stron), w której poziom tłumaczenia rażąco odbiega od tego z gry właściwej. Kaliber występujących tu błędów i niedoręczności pozwala przypuszczać, że po ukończeniu tłumaczenia nikt już chyba tego tekstu nie przeczytał. Sporo w nim pozostałości po oryginalnej (F12 Key,

Click on right mouse button). W oczy kłuje Tutorial, w samej grze całkiem poprawnie figurujący jako „szkolenie”. W całej instrukcji aż roi się od literówek (zdarza się też, że opuszczono spójniki, a nawet całe wyraży), błędów składniowych i logicznych. W sumie aż na jedenastu spośród dwudziestu ośmiu następujących po sobie stronach dopatrzyłem się błędów.

Co by jednak nie mówić, IG2 jest pierwszą grą, w której „Musisz stworzyć klasyczny łańcuch produkcji: od kury do jaja”. (Ale jaja!) Oraz: „aby móc zakupić środek produkcji, musisz powiązać go z dwoma terminalami”. Trudno mi wystawić jedną ocenę, ponieważ właściwa gra oraz instrukcja różnią się diametralnie pod względem poprawności tekstu. Dlatego po długim wahaniu wybrałem notę ze środka skali. Na szczęście obsługa gry jest na tyle intuicyjna, że nikt, kto grał w podobne produkcje, nie powinien mieć z nią problemu.

Byznes po polsku

To, co wydawcy dumnie określają jako „profesjonalną polską wersję językową”, tym razem ograniczyło się do przetłumaczenia pojawiających się w grze tekstów oraz samej instrukcji. Jak trudne to było zadanie w ocenie, będziecie mogli sobie wyobrazić dopiero, gdy zważyście, że najniższa z dostępnych w IG2 rozdzielczości to 1024 x 768 punktów. Ponieważ zaś mam piętnastocalowy monitor, moje oczy mało nie wyskoczyły z orbit. Udało mi się jakoś przeżyć tę trudność i wkrótce z moich ust wydobył się okrzyk tryumfu. Pierwszy burak to sprawa dość prozaiczna. W miejscu, w którym - zgodnie



5

Producent: JoWood ■ Dystrybutor: CD-Projekt ■ Internet: www.jowood.com
Wymagania: PII 350 MHz, 64 MB RAM, DirectX8.0a ■ Akcelerator: 16 MB



■ w sumie poprawne tłumaczenie w grze



■ nieliczne buraczki w grze właściwej ■ spartaczona instrukcja

OFI

WŁADCA PIERŚCIENI

+ DRUŻYNA PIERŚCIENIA +



Najwspanialsza z powieści doczekała się wersji komputerowej. przeżyj raz jeszcze epicką przygodę, tym razem spoglądając na Śródziemie oczyma Froda, Aragorna lub Gandalfa. Znajdziesz tu znajome krainy, przerażających wrogów i ulubione postaci z książek. Wersja PC dostępna będzie w polskiej wersji językowej.



PLAY
www.play.it.pl



PlayStation 2

GAME BOY ADVANCE

PC CD-ROM

PL

POLSKA WERSJA

Civilization III

■ Michał Łukasiewicz

Po pierwsze, nie szkodzić - fundamentalna zasada zawodu lekarza znajduje zastosowanie również w branży rozrywkowej. Dokładniej - jeśli chodzi o polonizację gier. Każdy chyba się ze mną zgodzi, że lepsza najbardziej oporna (w sensie mało zrozumiała) wersja angielska niż najeżony „niespodziankami” program po polsku.

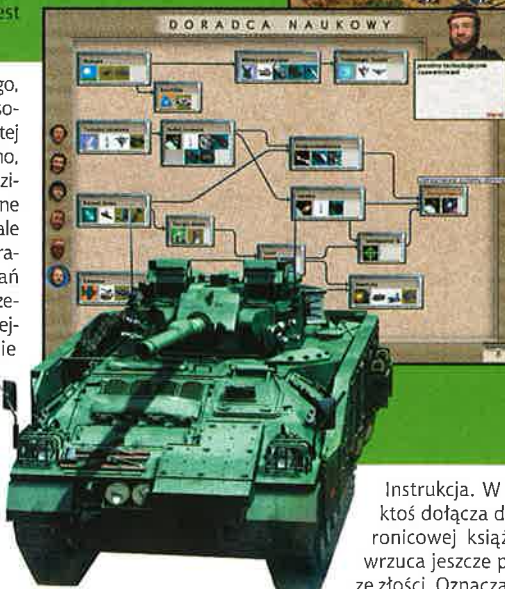


Dywagacja ta ma, całe szczęście, charakter stricte teoretyczny, bowiem Civilization III PL to lokalizacja solidna, choć - jak to zwykle bywa - niepozbawiona kilku „kwiatków”.

Moje spotkanie z polską edycją CivIII zaczęło się od zaskoczenia. W pudełku znalazłem jedynie kompakt z grą oraz instrukcję (lakońską zresztą). Sprawdziłem na wykazie, czy aby przypadkiem czegoś nie pominęto - ale jak się okazało, wszystko się zgadza. :(Żadnych bonusowych dysków ze scenariuszami, podkładki pod mysz, wisiorów nie powinno tutaj być. Szkoda, zwłaszcza że wielkość pudeła i jego cena (99 zł) mogłyby rodzić nadzieje na rozmaite gadżety...

W przypadku Civilization III mówić możemy jedynie o spolszczonym interfejsie. Gra nie zawiera żadnych elementów multimedialnych (filmy, wypowiedzi lektorów), nawet znane z „dwójki” kwestie doradców zastąpiono tutaj słowem pisanym. Mamy zatem do czynienia z tym specyficznym sposobem lokalizacji, który będąc kinowym, jednocześnie jest pełnym. No, ale do rzeczy.

Uruchamiamy grę, trafiamy do menu głównego, a tu... następny drobiazg kluje w oczy. Zastosowana czcionka dość wyraźnie odbiega od tej znanej z wersji oryginalnej. Siedziałbym cicho, gdyby trzymała ona ten sam poziom. Jak widziacie, nie potrafię milczeć... wyraźne wyfłuszczone literki zastąpiono na pozór podobnymi, ale jednak mniej ciekawymi fontami. Usprawnieniem dla tych działań mógłby być problem ze zmieszczeniem polskich napisów w miejscach, w których angielskie odpowiedniki mieściły się bez problemu (tłumaczenie przeważnie jest dłuższe od tekstu źródłowego). Mógłby być, ale nie jest. Dlaczego? Z pro-



stej przyczyny - nadal dopatrzeć się tu można treści wychodzących poza przewidziane dla nich ramy.

Poziom samego tłumaczenia jest... na poziomie. :) Warto dodać, wysokim. Tam, gdzie polonizatorzy nie



byli ograniczani technikami, spisali się na miarę oczekiwań. Natomiast kwestiom, których poprawne przełożenie wymagało obcowania z grą, nieraz brak trafności. O ile się orientuje, caryca rosyjska nie powinna szydzić z gracza słowami „a nie mówiłem”. No, chyba że chodzi o Jego Ekszelencję Katarzynę Wielką. :) Brak poprawności składniowej w zdaniu „porty może być łączone (...)” (Civilopedia) również determinowany jest strukturą programu - dwa z wyrazów tutaj linkami do innych haseł i tłumaczono je oddzielnie. Uspokajam, takich buraczków jest niewiele.

Instrukcja. W tej płaszczyźnie trudno mi dogodzić. Gdy ktoś dołącza do gry instrukcję w postaci kilkudziesięciostronicowej książeczki - OK. Ale jeśli ponadto na płytkę wrzuca jeszcze pełniejszy przewodnik - robię się czerwony ze złości. Oznacza to bowiem, że to, czego naprawdę potrzebujemy, zapisano w formie elektronicznej. Ekologia ekologia, oszczędności oszczędnościami, ale dlaczego mamy otrzymywać produkt uboższy od tego rozprowadzanego na zachodzie? Drukowany podręcznik wyjaśnia jedynie podstawowe aspekty gry (bo ile da się zmieścić na 30 stronach?). Albo resztę rozgryziemy samodzielnie, albo będziemy się męczyli z przetaczaniem między oknami Acrobat Readera i Civilization.

Chwali się z kolei, że wersja, jaka trafia do polskiego gracza, wzbogacona jest o wszystkie uaktualnienia, które w tym czasie programiści z Firaxis zdążyli opublikować. Prezent to tym cenniejszy, że łatki te były sowitych rozmiarów, a więc i oszczędność spora. Niestety bezproblemowa zabawa i tak wymaga pofatygowania się na stronę dystrybutora i pobrania nakładki likwidującej niedostrzeżony zawczasu błąd, który mógłby skutecznie „uniemożliwić” przygodę! Plik ten ma raczej symboliczną wagę (30 KB).

Prawda jest taka, że mimo kilku niedopatrzeń (w większości są to banalne literówki; poważniejsze błąd wyliczyłem) Civilization III PL jest, co już wyjąwiłem w wstępie, spolszczone niczego sobie, zdecydowanie warto weń zainwestować równowartość... hm... równowartość czegoś, co kosztuje sto złotych. :)



7

Producent: Firaxis Games ■ Dystrybutor: CD-Projekt
Internet: <http://www.civ3.com> ■ Wymagania: PII 300 MHz, 32 MB, CD-ROM x4, Windows 9x/Me/XP, DirectX 8.0a ■ Akcelerator: wymagany



■ wreszcie po naszymu! ■ brak większych baboli



■ a gdzie bonusy, gdzie obszerny podręcznik użytkownika? ■ niektóre teksty nie mieszczą się w panele ■ bez patcha raz na kilaset lat :) gra „bez słów” wychodzi do Windows

INFO

Nowe logosy

Ściągnij sobie logo już teraz!

7164 cena: 1 zł + VAT



Więcej znajdziesz na naszej stronie: telefony.bravo.pl

Jeżeli chcesz mieć nowe logo lub dzwonek, wyślij SMS o treści: AA22.(numer logo lub dzwonka) pod numer 7164.

Płacisz za to tylko 1 zł + VAT

Możesz również ściągnąć SUPER HITY oraz wiadomości graficzne, wysyłając SMSa pod numer 7265. Kosztuje Cię to tylko 2 zł + VAT.

Jeśli chcesz wysłać logo lub dzwonek znajomemu, wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7164 lub 7265 (dla SUPER HITÓW i wiadomości graficznych) o treści: AA22.(numer logo lub dzwonka).numer telefonu znajomego, np. AA22.105599.601234467

Wiadomości graficzne

Wyślij SMSa o treści **AA11.(numer wiadomości graficznej)** pod numer **7265**, cena **2 zł + VAT**



Dzwonki

7164 - 1 zł + VAT

Ż. Wodecki, Chałupy welcome to AA22.011875
Jerzy Sztur - śpiewać każdy może AA22.011871
Santana, Let me love you tonight AA22.011868
M. Rodowicz, Małgośka AA22.011867
Raz, Dwa, Trzy, Czy te oczy mogą kłamać AA22.011865
Nirvana, Smells like teen spirit AA22.011864
Nirvana, Come as you are AA22.011863
Led Zepplin, Starway to heaven AA22.011860
K. Krawczyk, Bo jesteś ty AA22.011854
Kazik i Yugoton, Malcziki AA22.011853
Elektryczne Gitary, Jestem z miasta AA22.011850
Elektryczne Gitary, Co ja robię tu AA22.011848
Rick Astley, Together forever AA22.011353
Queen, We will rock you AA22.011352
Michael Jackson, Black&White AA22.011350
Celine Dion, A new day has come AA22.011347
UB40, Can't help falling in love AA22.011061

Dzwonki SUPER HITY

7265 - 2 zł + VAT

Tatu, All the things she said AA22.011872
A-HA, Lifelines AA22.009213
Red Hot Chili Peppers, The zephyr song AA22.011866
Tatu, Ya soshla s uma AA22.009209
Eminem, Lose yourself AA22.011851
Bon Jovi, Everyday AA22.009207
Ich Troje, Kim jest człowiek AA22.010377
Kasia Klich, Lepszy model AA22.009204
Las Ketchup, Asereje AA22.010049
Eros Ramazzotti, Cher, Piu che poui AA22.009170
Elvis Presley, Little Less Conversation AA22.009217
Garou, Gitan AA22.009215
Whitney Houston, Watcha lookin at AA22.009227
Eminem, Cleaning out my closet AA22.009218
Jamiroquai, Corner of the Earth AA22.009225
Wilki, Urke AA22.009221
Intenso Project, Luv da sunshine AA22.009223

4. Leśny Labirynt

5. Kręta Ścieżka (Withywindle Path)

8. Kurhany (Barrow Downs)

W Starym Lesie twoi towarzysze pogubili się jak sierotki i trzeba ci będzie polazić po puszczy, by ich odnaleźć. Pozornie zatłokowane dróżki pootwierają się, gdy trochę pobiegasz. W Starym Lesie zalęgły się paskudne pająki. Są niebezpieczne, ale łatwo je stłuc łaską - wal szybko i nie przerywaj aż do skutku. Nie zostawiaj zbyt długo w jednym miejscu. Pająki mają tendencję do zbierania się w grupki - nie daj się zaskoczyć z tyłu, bo bardziej pochyło. Kiedy będziesz biegł po lesie, dość szybko powinienes znaleźć kompanów. Nie zapomnij o zbieraniu jadalnych grzybów, które później bardzo ci się przydadzą.

Odnalazłszy przyjaciół, trafisz pod liście Starej Wierzby. Pieśń Wierzby uspi Sama, a Pippin i Merry zostaną uwięzieni w dziupli. Wierzba jest niebezpieczna, bo nie sposób ją zranic. Rzucaj kamieniami i szybko zmieniaj miejsce, by nie dać się trafić walącym w ziemię gałęziom. Wal też po konarach kijem, skacz na boki i w ogóle rób, co możesz, aby jak najdłużej zostać przy życiu. Kawaleria jest już w drodze! Tom Bombadil przybywa, by poskramić Wierzbę, usypia ją pieśnią i zaprasza wędrowców do własnej siedziby. Niestety nie od razu, bo jego Pani wysłała do go lasu z pewną misją.

Teraz trzeba tylko pomóc Bombadilowi znaleźć 11 lilii dla Złotej Jagody (Goldberry). Sprawa jest dość prosta, a raczej taką by była, gdyby nie fakt, że znów będziesz miał do czynienia z pająkami. Lepiej zatem nie oddalać się od kompanów. W gromadzie różnie, w jednoci siła i wespół w zespół, by ręką moc wzmóc. Po zebraniu kwiatów Bombadil (iście bombastyczne nazwisko!) zabiera przyjaciół do domu. Po krótkim odpoczynku Frodo & Co. trafiają na ścieżki wodzące obok Kurhanów (Barrow Downs).

Okolica jest najeżona niebezpieczeństwami. Pełno tu wilków, te jednak nie są najgorszymi z wrogów, z jakimi się zetkniesz. Twoi kompani znikną gdzieś w nocy i zostaniesz sam jak Sierotka Marysia, której lis wyduśił gaski. (Nie lubię tej sierotki pasającej gęsi - w końcu do tej czynności wystarczy potencjał intelektualny nieco tylko przewyższający worek ziemniaków, a z tym się idiotka nie umiała naleźć sprawić).

Tak czy owak Frodo znów musi się zabrać za poszukiwanie przyjaciół. Na domiar złego pojawiają się Upiory Kurhanów. Przeciwnicy to znacznie twardsi od wilków. Najlepiej walić je z doskoku, uciekać i walić ponownie... aż do skutku. Upiory zwykle atakują grupkami po trzy - bacz pilnie, by nie dać się zaskoczyć od tyłu. Upiór od tyłu. Boże się zmiłuj! Swoją drogą, osobiście to upiory, które można pokonać, waląc kijem.

Na koniec zetkniesz się z szefem Upiorów Kurhanów (Barrow Wight), czyli Największym Twardzielcem. Też niestety kijem pokonać się nie da. Trzeba ci się wspiąć na ścianę za nim i otworzyć skrzynię - wzięć niewielkie Ostrze Westernesse (taki starożytny Gerlach). Podczas walki z upiorem unikaj jego technienia, bo jest śmiertelnie niebezpieczny - ergo, cały czas musisz być w ruchu. W końcu Frodo się domysli, że ten przeciwnik nieco go przerasta - i zaśpiwając piosenkę wyzywającą Toma B. Bombadil znów przybywa, niczym kawaleria USA w westernach, uwalnia przyjaciół Froda i przepędza upiora precz. Odprowadza też Froda aż do Bree.

■ El General Magnifico

Niniejsza solucja nie zawiera opisu wszystkich wydarzeń, z jakimi się możesz zetknąć podczas gry, ale ponieważ samodzielnie skończyłem grę na taki sposób, nie widzę powodu, dla którego ktoś inny nie mógłby jej ukończyć, kierując się wskazaną przeze mnie ścieżką.

1. Hobbiton
2. Przywodzie (Bywater)
3. Zielony Pagórek (Green Hill)

Jest to miejsce, od którego zaczynasz grę. Radzimy, byś sobie połażił po okolicy, sprawdź, czy wszystko wygląda tak, jak to sobie wyobrażałeś - i poćwicz trochę sterowanie bohaterem oraz machanie łaską. Grę zaczynasz w momencie, w którym Gandalf... o, przepraszam, Gandalf Szary i Wyświechtany opowiadają Frodowi o tym, że jest pochyło i tyso, a będzie jeszcze bardziej (tyso i pochyło). Nie ma lekko, chleb po osiem, w Czarnej Wieży też podniósł Sauron, który zdążył się już zorientować, że Pierścień znów gdzieś wypłynął, a Czarni Jeźdźcy - tropiąc jego ślady - nieuchronnie zbliżają się do Shire. Spostrzegłszy szpiega za oknem, czarodziej wyciąga kryjącego się w krzakach Sama. Gandalf proponuje, by Frodo zabrał go ze sobą.

Odzyskawszy swobodę ruchów, przeszukaj pagórek. Trzeba ci sprzedać posiadłość Bagginsom z Sackville, do tego zaś niezbędny jest akt własności (i klucz). Znajdziesz go w jednej z sypialni, a klucz - gdy tylko wyjdziesz na zewnątrz. Aby się dostać do Bywater, podążaj drogą, przejdź po moście - i już. Lobelia Sackville mieszka w domku po przeciwnej stronie osady, za bramą. Kiedy zaczniesz nalać, byś uderzył w dzwon pośrodku osady, wróc doń, przywal weń kamieniem i cofnij się do Lobelii. Dopiero teraz z ręką wyciągnij akt własności, choć Frodo chętnie byłby ozdobił jej własny akt kilkoma siankami. Teraz musisz wrócić do Bag End i znaleźć Jedynego Pierścień ukryty w innej sypialni.

Wyjdź ponownie i ruszaj, by oddać Lobelii (Lobelia to nazwa rośliny, z której

aptekarze kręcą niezawodne pigułki na piorunujące przeczyszczenie) klucz. Zaraz potem zobaczysz Nazgula, który wypytuje mieszkańców Shire o Froda. Po oddaniu klucza najwyższy czas zastosować słynny Zwód Taktyczny Korpułentnych Strategów zwany Braniem Nóg Za Pas. Pobiegnij ścieżką ponad niewielkim wzgórzem i ruszaj dalej drogą. Uważaj na Nazgule. Przed sobą zobaczysz most do Przywodzia - musisz po nim przejść. Niestety rozparł się na nim Nazgul. Podbiegnij i skryj się za młynem. Nazgul chyba zacznie coś podejrzywać (pewnie usłyszał kroki). Rzuć kamieniem, by odwrócić jego uwagę. Nie wiedzieć czemu wszyscy wartownicy w grach komputerowych, i na filmach, zawsze się nabierają na ten kawał, choć w rozmaitych armiach świata od dawna już się szkoli żołnierzy tak, by nigdy samowolnie nie łazili i nie sprawdzali źródeł podejrzanych hałasów, tylko aby zawsze w takich przypadkach alarmowali kolegów. Poczekaj, aż Nazgul minie twoją kryjówkę, przekradnij się za róg i śmigaj po moście. Najlepiej będzie, jak spróbujesz się skradać (wcisnąć Shift).

W Bywater przyjdzie Frodowi mieć honor z wilkiem. Wal go łaską, a wilczyso wyzionie ducha.

UWAGA! Żadnej z nieanimowanych przez ciebie w danym momencie postaci nie uda się wrogom zabić (niekiedy osłaniają tylko Froda). Z tego względu wszelkiego rodzaju walki najprościej przeprowadzać, kryjąc (!) za plecami przyjaciół, którzy prędzej czy później utłuką wroga. Nawet potężny i niezłomny Aragorn może (i powinien) się chować za plecami hobbitów, którzy wykonają za niego całą czarną robotę! Strzeż tylko animowanej w danym momencie postaci, reszta jakoś poradzi sobie sama.

Przejdź dalej i przez wschodnie wrota wyjdź na Green Hill. Tu będziesz miał kolejną sprawę z wilkami. Można się z



nimi uporać na dwa sposoby. Jeden to użycie Pierścienia, który - jak wiadomo - zapewni niewidzialność. Uważaj jednak, by ten (Pierścień) nie zdobył zbyt wielkiego wpływu na ciebie. No, możesz też po prostu puścić nogi w ruch i spróbować wilkom umknąć, wykorzystując znaną wszystkim chyżość kosmatych hobbitów stóp.

UWAGA! Podczas wszelkich wędrówek starannie zbieraj grzyby i lembasy (które - o dziwo! - możesz znaleźć przy pobitych orkach). Po kiego grzyba orkowie noszą przy sobie elfie suchary, ignoramus et ignorabimus (nie wiemy i nie dowiemy się), ale nie narzekajmy... nam się to przyda!

Uciekasz wilkom, możesz nieco zwolnić... po ty tylko, by natknąć się na kolejnego Nazgula, który rozparł się na drodze jak czyrak na pośladku. Aby go przechrztyć, puść się w dół korytem strumienia, ukryj się za skałą i rzuć kilka kamieni w kierunku, z którego przyłazłeś. Nazgul zechce sprawdzić, co tak hałasuje - możesz go wtedy ominąć chylem i tyłkiem (klawisz Shift), a potem ostrożnie przemknij po moście.

Jeśli będziesz szedł dalej, dotrzesz do farmy starego Maggota, gdzie czekają towarzysze (Pippin, Merry, czyli Meriadoc - nie wiedzieć czemu z typowo jankeska beczelnością przemianowany na Muntiadoca - i Sam). Wkrótce znajdziesz się w Starym Lesie (Old Forest).

7. Bree

Dotarłszy do Bree, musisz przede wszystkim zameldować się u gospodzie pod Rozbrykanym Kucykiem (Prancing Pony), u starego Barlimana Butterbura. Potem porozmawiaj z Obieżyświatem (tak - moim zdaniem nie najlepiej - przetłumaczyła pani Skibniewska miano Aragorna, który u Tolkiena nazywa się Strider). Od tej chwili zaczynasz grę jako Obieżyświat... o, przepraszam, Obieżyświat. Merry gdzieś przepadł i trzeba go odszukać. Wyszedszy na ulicę, Aragorn będzie musiał stawić czoło sforze wilków, a także zbieranie wszelkiej maści obwisów i innych takich, którzy chcą dostać Froda, tylko Froda - choć niekoniecznie całego, Merry'ego znajdziesz nieco dalej, na podwórzu w głębi za domem przy drodze głównej. Stłucz wilczyśka równo z brukiem (pamiętaj o dobieciu każdego, bo jeszcze wstanie i zjadzie cię od tyłu), zabij czterech dwunogich napastników i zbierz przedmioty, za pomocą których później oszukasz Nazgula (dynia, jakieś łachy i takie tam).

Te przedmioty znajdziesz w różnych miejscach (jeden w stajni, dwa inne nieopodal południowej bramy, ostatni w wartowni przy bramie północnej). Zbierz je i przynieś do Rozbrykanego Kucyka... a potem obejrzyj, jak Nazgule niszczą podsunęte im przebiegłe kukły, Geniusze intelektu z nich.

8. Wichrowy Czub (Weather Top Hill)

9. Nóż w mroku (A Knife in the Dark)

10. Trollowy Zagajnik (Troll Shaws)

Wędrowka na Wichrowy Czub nie nastrecza poważniejszych trudności. Po drodze trafią się jacyś pomniejsi wrogowie, ale łatwo ich można, i na stałe, zniechęcić do czegośkolwiek (skutecznym sposobem perswazji jest ostrze wbite w leżącą na ziemi korpus). Niestety ruiny na szczycie Amon Sul za siedlisko obrał sobie troll. Bydło jest dość nieruchawe i da się go pokonać, waląc mieczem z doskoku, a potem błyskawicznie wycofując. Uważaj jednak, bo stwor jest silny jak troll - wystarczy, że cię trafi kilka razy maczugą - i po tobie. W razie potrzeby lecz się znalezionymi sucharami. Wykrwawiony trolla do imentu i stłukasz mu (!), będziesz świadkiem ataku Nazgulów. Frodo zostanie ranny sztyltem Morgula. Świńska to broń i bardzo szkodliwa.

Tej samej nocy - tyle, że nieco później, nasi przyjaciele ponownie zostaną zaatakowani przez Nazgule. Jako Aragorn będziesz z nimi walczył, używając ognia. Nie oddalaj się od Froda, bo go dobiją i odbiorą mu Pierścień, co zakończy grę. Trzymaj się przy rannym hobbitcie i nie odbiegaj, by łąć wrogów - tylko czekaj, aż oni podesąd do ciebie. Nie pozwól się otoczyć przez Nazgule (kończy się to niechlubnym bólem). Machaj pochodnią, aż się znużą i pójda precz.

Niedaleko stąd znajduje się Rivendell, które jest siedzibą Elronda. Zanim się tam dostaniesz, trzeba ci będzie jeszcze sprząć kilku orków i trzy trolle. Pierwszy troll zasadzi się w towarzystwie kilku orków (skorzystaj z taktyki, jaką już zdażyłeś poznać). A potem jeszcze dwa trolle. Z tymi jest nieco trudniej. Nie oddalaj się za bardzo od hobbitów - doskakuj, tnij, odskakuj... aż wreszcie przy odrobinie wysiłku pokonasz i tę przeszkodę. Zaraz potem natkniesz się na elfa Glorfindela (Glory, Glory Alleluja!), który wsadzi Froda na własnego konia, Asfalotha. Jakbym był koniem, stratałbym pana, co dał mi takie imię. Frodo o włos wymknie się prześladowcom, których zmiotą precz fale rzeki wzburzonej przez Elronda u brodu Bruinen. Z Nazgulami na razie koniec.

11. Rivendell

12. Wrota Hollinu (Hollin Gate)

W Rivendell odbywa się narada, podczas której Gandalf informuje wszystkich, że jest pochyło, a będzie jeszcze bardziej pod górę. Sauron odbudowuje dawną potęgę, a nie masz nikogo, kto byłby skłonny nakłaść mu po mordzie. Powstaje Drużyna Pierścienia, w skład której wchodzi czterech hobbitów, dwaj ludzie (Boromir i Aragorn), elf Legolas, krasnolud Gimli i czarodziej Gandalf. Dziewięciu członków Drużyny Pierścienia przeciwko dziewięciu Upiorom Pierścienia. Elrond oczywiście duszyć rupy nie raczy. Będziesz jeszcze świadkiem kilku innych wydarzeń - na przykład obdarowania Froda kołczugą z mithrilu, i żądaniem od Bilbo. Posiedź i pooglądaj animacje.

Drużyna Pierścienia rusza w drogę - ty zaś animujesz postać czarodzieja Gandalfa. Nie dzieje się nic godnego uwagi, poza stłuczeniem do poziomu trawy kilku głupich orków. Gandalf wiezie drużynę do Bramy Morii (to wydarzenie każdy prawdziwy fan Tolkiena powinien mieć wytatuowane na plecach - wylot i Bramę Morii znajdzie oczywiście w najbardziej południowej części).

U Bramy Morii zaczyna się prawdziwa awantura, bo gdy Gandalf kombinuje, jak otworzyć Bramę, z wody wylania się Czatownik. Brrr! Przejmujesz animację Aragornem.

Czatownik jest upierdliwy jak poborca podatków. Szyj z łuku i wal go po oczach oraz mackach, cofaj się, by uniknąć ataków i dalej szyj z łuku, aż bydlę się zniechęci. Tymczasem Gandalf znajdzie wreszcie właściwe słowo (nie mam pojęcia, dlaczego krasnoludzkie kopalnie otwiera nazwa soczystego owocu - Melon) - i Wrota Morii staną otworem.



13. Labirynt Morii

14. Trzy Przejścia

15. Druga Sala

16. Walka na Moście Durina

Moria pełna jest orków. Pojedynczo zdybany ork jest kiepskim przeciwnikiem dla wytrawnych rębajłów, ale te sauronie syny w kupie nabierają odwagi i robią się naprawdę niebezpieczne. Na początku animujesz Gandalfa. Trafisz z pozostałymi członkami drużyny do Wielkiej Sali, musisz znaleźć drogę wyjścia. Krasnoludy oczywiście nie używały zwykłych zamków czy rygli, kochały się za to w rozmaitych łamigłówkach.

Podczas gdy twoi kompani zajmą się łaniem orków i trolla, pragnącego dobrać się Gandalfowi do tyłka, każ mu (Gandalfowi oczywiście) przejść do posągu na środku komnaty. Są tu cztery guziki i cztery kamienie. Umieść kamienie na guzikach. Po wciśnięciu wszystkich czterech otworzą się kolejne drzwi - i drużyna może ruszać dalej.

Dotarłszy do grobu Balina, Frodo i Gimli zostaną uwięzieni w Drugiej Sali i będą musieli jakoś przedrzeć się do pozostałych. Podczas animowania Froda każ mu przebiec przez salę, przeskoczyć nad rozpadliną w podłodze, wspiąć się wyżej, zabić czającego się tam łucznika, a potem odciągnąć niebieski głaz na końcu półki. Zejdź. Przeskocz ponownie nad szczeliną i nie przejmując się orkami (nie bez entuzjazmu zajmie się nimi Gimli, kochający się w prostych nieskomplikowanych rozrywkach), przejdź do zepchniętego przed chwilą głazu i przetachaj go na guzik. Otworzą się drzwi, przez które przejdiesz do przyjaciół. Problem w tym tylko, że wciąż jeszcze jesteś od nich oddzielony mrowiem nieprzyjaciół - i będziesz musiał się przez nich przebić.

Kiedy będziesz szedł dalej, natkniesz się na miejsce z wielkimi drabinami, Frodo musi się na nie wspiąć, umknąć czającym się na górze orkom, przebiec na drugą stronę, zleźć i poruszyć przełącznikiem, który otwiera most pozwalający przejść Gimliemu. Uważaj, ponieważ po zejściu z drabiny będziesz musiał szybko otworzyć most, inaczej kilku orków rzuci się, by zrobić Frodowi koło pióra. Jeżeli Gimli nie naddągnie z pomocą, biedaczka niziołka czekać trudne chwile. Ale Gimli jest niezawodny jak kawaleria USraju.

Potem wal dalej, dopóki Frodo dołączy do reszty grupy.

Teraz czekają cię tylko przyjemności - walka z Balrogiem, Zgubą Durina, Nieprzyjacielem Elfów i w ogóle Prawie Najbardziej Wrednym z Wrednych. Oczywiście będziesz animował Gandalfa, bo wszyscy inni - razem wzięci - nie mogliby draniowi sprostać. Do ogłuszania Balroga używaj czaru błyskawicy (Lightning), a gdy tylko zacznie się chwiać, każ Gandalfowi podbiegać i sieć go Glamdringiem (już nazwa tego miecza sprawia, że wrogowie czują mroź w du...szach). Ciachnij Balroga ze trzy razy, a potem w nogi. Drań się ocyka, wtedy znów go czarem - i tak w koło Wojtek, dopóki Gandalf nie wpadnie na pomysł zwałenia mostu. W razie potrzeby uzdrawiaj czarodzieja znalezionymi i niesionymi przezeń po drodze lembasami - albo cofaj się do reszty drużyny i bierz od nich, co ci trzeba. W końcu Gandalf rozwalą Most Durina, a Balrog wciąż czarodzieja w przepaaaaa... reszta drużyny wydołuje się z Morii i trafi do lasów Lothlorien.

17. Lothlorien

W Lothlorien, podobnie jak w Rivendell, głównie oglądasz animacje. Gdy odzyskasz swobodę ruchu, połaż sobie i zbadaż, co się da. Frodo (i Sam) zajrzą w zwierciadło Galadrieli. Po odzyskaniu sił członkowie drużyny ruszają w dalszą wędrowkę.

18. Tama orków/Amon Hen

Zanim będziesz mógł spuścić łodzię na Anduinę, trzeba ci będzie wybić orków i trolle, które opanowały brzeg. Aragorn (onże Obieżyświat, Elessar, Dunadan) Gimli, Legolas i Boromir narobią rąbarki i wkrótce nasi dzielni wędrowcy ruszą dalej o wiosłach. Tuż przed odpłynięciem pojawia się Nazgul, który porwya Sama (durny czerniec bierze go za Froda). Przyjaciele odkładają odpłynięcie (wedle mnie - to głupie - coż znaczy jeden kosmatonogi kurdupel wobec losów całego świata, kiedy te zależą od powodzenia misji), Aragorn rusza w pościg za Nazgulem, Frodo zaś idzie za nim. Droga wiedzie na szczyt Amon Sul. Wędrowkę uprzyjemniają orki i trolle, które ze wszech sił starają się obrzydzić naszym bohaterom chęć kontynuacji pościgu.

Ostatnia walka o wdarcie się na szczyt Amon Sul (Frodo) polega w zasadzie na bieganiu i wymykaniu się gwardziom orków, którzy usiłują odciąć hobbita od szczytu. Po dotarciu nań przenosisz aktywność na Aragorna. Radzimy robić to samo - łatwiej i szybciej mijać orków, niż się z nimi bić. Nie masz wymordować wszystkich, tylko dotrzeć do celu. Jest ich zresztą zbyt wielu, by wytłuc ich do nogi.

Na samym szczycie Aragornowi przyjdzie zetrzeć się z Nazgulem. "Sapierz" - tak cni rycerze mówili o przeciwnikach - lata na jakimś gadzie. Pierwsze starcie odbędzie się na ziemi - unikaj jego oddechu (śmierdzi tak, że najodporniejszy traci siły). Po krótkiej walce drań orientuje się, że nie sprostą Aragornowi na ziemi, wzbija się więc w powietrze i krąży wokół wierzchołka Amon Sul znów usiłując porazić cię Tchnieniem Mroku. Unikaj pocisków i w odwecie strzelaj z łuku stanowiącego na tronie. Nazgul będzie krążył, ty strzelaj... aż w końcu walkę rozstrzygnie grot z łuku Legolasa.

I to byłoby na tyle... poki co. Czekamy na Two Towers!





Jak to zwykle bywa - gdybyśmy chcieli zamieścić pełną instrukcję w czasopiśmie, zajęłaby ona ponad połowę CD-A. Jednak znajdziecie ją oczywiście w polskiej wersji językowej na Cover CD. Poniżej zaledwie kilka porad, po których od biedy można grać.

Instalacja

Nikt nie powinien mieć kłopotów z instalacją - po prostu wrzucić płytę do napędu i postępuj zgodnie z poleceniami pojawiającymi się na ekranie.

Budowanie własnego pierwszego miasta

Gdy rozpoczynasz grę, na mapie zobaczysz człowieka z łopata - to twoja pierwsza jednostka, osadnik. Naokoło niego jest czarna, nieodkryta jeszcze mapa. Każda cywilizacja ma wiele jednostek ze różnicowanymi właściwościami. Celem niektórych jest udział w walce, wśród nich wyróżnia się np. Slaver - jednostkę zdolną wziąć w niewolę przeciwnika. Niektóre z nich przechodzą w ciągu jednej tury dalej niż inne. Dystans ten jest mierzony za pomocą punktów ruchu. Na poruszanie się ma również wpływ rodzaj terenu - np. po górach jednostki poruszają się znacznie wolniej niż po równinach. Gdy odsuniesz kursor od jednostki, zobaczysz rozciągającą się linię oznakowaną cyframi. Jeżeli jest ona zielona, oznacza to, że możesz przenieść jednostkę, żółta - możesz przenieść, ale jedna tura nie wystarczy. Jeżeli zaś będzie czerwona, punkt, w który chcesz przenieść jednostkę, jest dla niej niedostępny.

Na początku gry, po wyborze osadnika, zbadaj teren, na którym ten stoi. Musisz dobrze przemyśleć miejsce, w którym postawisz własne miasto - kluczowymi zasobami, jakie powinny być dostępne w odpowiednich ilościach są: żywność, produkcja i złoto. Żywność zapewnia wzrost cywilizacji. Produkcja przedstawia surowce mineralne - jest to zasób niezbędny do wszelkich konstrukcji. Złoto zaś jest miarą dobrobytu - można nim finansować badania, kupować budynki, a nawet przekupić inne narody. Najlepiej zbudować miasto w pobliżu łąk lub sawann, rzek, niektórych lasów lub na wzgórzu. Im więcej dana płyta generuje pożywienia, tym słabiej generuje produkcję - i odwrotnie. Łąki i sawanny dostarczają sporo pożywienia, zaś tereny górzyste mają wiele zasobów mineralnych i złota. Na mapie zauważyłeś również obiek-

Nowa Gra

Map type: Civilization automatycznie i losowo generuje nową mapę dla każdej rozgrywki; gracz może również wczytać zapisaną mapę, wybierając opcję Custom Map.

Civilization: kliknij domyślną cywilizację, aby wywołać ich listę do wyboru oraz pleć przywódcy; nadaj imię cywilizacji, klikając postać danego bohatera; gdy skończysz, kliknij przycisk Ready.

Leader Name: każda cywilizacja ma jakieś domyślne imiona dla mężczyzny i żeńskiego przywódcy; pleć wybierasz w menu opisanym powyżej; imiona można edytować w polu tekstowym.

Difficulty: poziom trudności; od Chieftain (wódz) aż po Deity (bóstwo).

Aktywność barbarzyńców: można wybrać, począwszy od opcji Villages Only - barbarzyńcy nigdy nie pojawiają się w ruinach, aż po Raging hordes - są prawdziwym koszmarem.

World Size: wybierz rozmiar mapy gry; standardowo ustawiona jest mapa średnia.

World Shape: wybierz kształt mapy.

Rules:

- Victory - ustaw warunki zwycięstwa; domyślnie gracz wygrywa, podbijając wszystkie cywilizacje i klonując obcą formę życia lub uzyskując najwyższy wynik po wejściu w rok 3000.
- Pollution - można wyłączyć wpływ zanieczyszczania na grę.
- Trade - odnosi się do zdolności tworzenia szlaków handlowych.
- Piracy - gdy jest wyłączone, szlaki handlowe nie mogą być zerwane przez akty piractwa.
- Fog of War - kiedy jest wyłączone, gracz widzi dowolny fragment odkrytej już mapy.

Civilizations: wybierz początkową liczbę cywilizacji w grze (nie obejmuje barbarzyńców); domyślnie są cztery cywilizacje, w tym twoja.

Customize Map: ekran rodzaju świata zawiera szereg suwaków, które pozwalają określić warunki środowiskowe, teren i zasoby naturalne dla losowo generowanej mapy.

ty przedstawiające surowce naturalne i zwierzęta (diamenty, bobry, słonie, winogrona etc.) - tworzą one podstawę systemu handlowego gry i są najlepszym źródłem złota na mapie.

Jak już zauważyłeś, po wybraniu osadnika wokół niego pojawia się zielona siatka. Pokazuje ona potencjalny zasięg miasta, które możesz zbudować. Upewnij się, że wewnątrz zasięgu znajdują się dobra. Kiedy będziesz gotów, wybierz jednostkę i wcisnij klawisz B - właśnie narodziła się twoja stolica. Teraz kliknij miasto, by je wybrać, po czym zaznacz je prawym przyciskiem myszy - zobaczysz małe okno, które pokazuje robotnika na określonej płytce. Nad nim znajdują się trzy ikony, pokazujące zasoby generowane przez płytę. Jeżeli klikniesz robotnika, a później płytkę, możesz go natychmiast przesunąć. Najlepiej, jeśli postawisz go na płytce generują-

cej duże ilości żywności - będziesz jej szczególnie potrzebował w pierwszych stadiach budowy miasta.

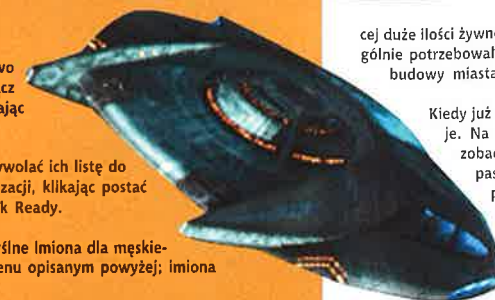
Kiedy już założyłeś miasto, kliknij je. Na samym dole interfejsu zobaczysz niezwykle ważny pasek - produkcji. Za jego pomocą podejmiesz większość decyzji względem tego, co zostało zbudowane. Po spojrzeniu na pasek możesz zobaczyć, jakie budowle są już w twoim mieście. Jako że jest ono pierwsze, automatycznie uzyskuje status stolicy. Aby zapewnić jego dalszy rozwój, musisz jeszcze wykonać szereg innych czynności.

Budowanie

Aby rozpocząć budowanie, kliknij przycisk Build znajdujący się na pasku. Gdy to zrobisz, zobaczysz listę budowli miejskich. Pokazuje ona wszystkie rodzaje budowli, jakie aktualnie możesz wznieść. Obok danego znaku poza tym zobaczysz koszt danej produkcji. Aby sfinalizować konstrukcję, będziesz musiał wytworzyć tak wiele zasobów, jak to tylko możliwe.

Jednostki, ulepszenia i cuda

Jednym z podstawowych sposobów, by natychmiast rozpocząć rozwój własnej cy-





vilizacji, jest konstruowanie jednostek, ulepszeń oraz cudów. Ulepszenia składają się z budowli, jakie stawiasz w mieście. Zapewniają one dodatkowe korzyści w formie żywności, produkcji, złota lub też pomagają usunąć wewnętrzne problemy hamujące rozwój cywilizacji (zanieczyszczenie, przestępczość etc.). Jednym z początkowych ulepszeń jest spichlerz (Granary) - pomocna budowla, skąd dostarcza się miastu pożywienia. Cuda reprezentują ważne architektoniczne, kulturalne i naukowe odkrycia, które są w stanie zmienić bieg historii. Jednak mimo że są bardzo kosztowne, dają niezwykle duże korzyści. Tylko jedna cywilizacja może zbudować dany cud.

Budowanie jednostek

Jeżeli chcesz poznać mapę, zacznij budować jednostki wojskowe takie jak wojownik (Warrior). Gdy przejdziesz do listy budowania znajdującej się na pasku produkcji, zauważysz, że powyżej jednostek znajdują się litery A/R/D/M. Oznaczają one - kolejno: atak/zasięg/obronę/ruch. Cyfry poniżej nagłówków ukazują wartość każdej jednostki. Im jest ona większa, tym lepiej. Po podświetleniu wojownika, zaznacz przy-

cisk Build. Poniżej obrazka wojownika zobaczysz pasek termometru oraz ramkę z cyfrą. Pozwala ona poznać liczbę tur, jaką zajmie budowanie danej jednostki.

Zakończenie tury

Teraz, gdy dana jednostka znajduje się w drodze, kliknij przycisk końca tury (End Turn). Po jego naciśnięciu wszystkie pozostałe cywilizacje biorące udział w grze dokonają własnych posunięć. Gdy kolor światła ponownie zmieni się na niebieski, przyjdzie kolej na ciebie. Wcisnąć przycisk End tak długo, aż zostanie zbudowana jednostka. Kiedy już zostanie stworzona, zobaczysz kwadratową ikonę (młotek) spadającą z prawego rogu ekranu.

Zbuduj osadnika

Wróć do paska produkcji i kliknij Build. Teraz wybierz osadnika (Settler). Jest on kluczem do rozwoju cywilizacji, ale jednocześnie jego produkcja sporo kosztuje. Podczas tworzenia osadnika wysłaj na zwiad jednostkę militarną - być może znajdzie ona dobre miejsce, by założyć kolejne miasto. Gdy osadnik zostanie utworzony, skieruj go do dogodnego, by założyć miasto,

miejsca. Skonstruuj je - gratulacje, teraz masz już cywilizację.

Ustawienia globalne i lokalne

Musisz wiedzieć, że w grze są dwa zestawy zasad, które wpływają na twoją cywilizację. Są to ustawienia i reguły globalne, jakie rządzią wszystkimi twoimi miastami, oraz zasady lokalne, które możesz przypisać pojedynczemu miastu.

Reguły globalne: czas pracy, racje i wynagrodzenie

Jedno z najtrudniejszych i najważniejszych wyzwań, jakie stoi przed tobą w grze, to utrzymanie produktywności ludzi, przy jednoczesnym podtrzymaniu u nich poczucia szczęścia. Wiadomo - im więcej jedzą i zarabiają, jednocześnie mniej pracują, tym są szczęśliwsi. Te dane modyfikujesz klikając pasek cywilizacji na dole ekranu - masz na nim trzy suwaki. Czerwonym punktem zaznaczono ustawienie zgodne z twoim typem rządów (bardziej szczegółowe informacje na ten temat znajdziesz w instrukcji na CD). Kontroluj poziom szczęścia - na pasku znajdziesz specjalny termometr. Jeśli będzie żółty lub czerwony - oznacza to, że poziom szczęścia spadł poniżej minimalnego. Zwracaj również baczność uwagę na dwie ramki Riot (bunt) i Rev. (rewolucja). Jeśli w którejś ramce pojawi się liczba, oznacza ona ilość miast

żesz sobie te roboty podarować, ustawiając procent na 0 - dopiero w dalszej części gry konieczne będzie powiększenie.

Nauka

W celu dokonania odkryć naukowych, musisz finansować badania. Poza tym równoważyć placenie wynagrodzeń i prowadzenie badań. Na dole paska cywilizacji jest kolowrotek nauki - kliknij go, by przeznaczyć daną ilość złota na naukę. Na razie maksimum stanowi 50%, gdyż ustroj cywilizacji to tyrania. Po odkryciu lepszych systemów będziesz mógł to zmienić. Możesz też sprawdzić nazwy badań, nad którymi pracujesz - nad paskiem pokazującym twoje postępy w tej dziedzinie.

Miasta kontra cywilizacje

Mimo istnienia globalnych ustawień dla całego imperium, każde miasto ma własne cechy. Cywilizacja może być szczęśliwa, choć pojedyncze miasta mogą to mniej odczuwać. Aby sprawdzić poziom szczęścia w poszczególnych miastach, zaznacz pasek cywilizacji. Przejdź do paska Max, by dowiedzieć się więcej na temat wkładu danego miasta w cywilizację.

Gotów do drogi!

Powyższe wskazówki pozwalają ci prawda ruszyć z miejsca w grze, jednak nie wyczerpują nawet w niewielkim stopniu drzemających w niej możliwości.



zagrożonych buntem, a nawet rewolucją. Jeżeli w mieście zostanie wzniecony bunt, ustanie produkcja. W przypadku rewolucji miasto całkowicie odłączy się od cywilizacji i tworzy nową.

Nauka i roboty publiczne

Roboty: wciąż na pasku cywilizacji, w prawej górnej części ekranu zobaczysz mały kolowrotek z literami PW - oznaczają one roboty publiczne i reprezentują surowce, zasoby i siłę roboczą niezbędną do dokonania ulepszeń danej płytki. Ulepszenia płytki składają się ze struktur, jakie poprawiają cechy i wartość danej części terenu. Każde ulepszenie kosztuje określoną liczbę robót publicznych. Wartości te różnią się w zależności od tego, gdzie chcesz dokonać ulepszenia.

Generowanie robót publicznych

Roboty publiczne są generowane przesunięciem pewnego procentu produkcji do puli robót publicznych. Na początku mo-



Wymagania sprzętowe

Windows 95/98 lub NT 4.0, P 166 (zalecany Pentium 200), 32 MB RAM, CD-ROM poczwórnej prędkości, karta dźwiękowa zgodna z DirectX, dżoistik lub mysz, karta graficzna zgodna z Open GL, DirectX 5

HERETIC II

Instalacja

Włóż kompakt z grą Heretic II do napędu CD-ROM. Następnie kliknij plik Setup.exe, znajdujący się w głównym katalogu, lub przejdź do opcji Uruchom w menu startowym Windows i tam wpisz komendę: x:\setup.exe, gdzie "x" oznacza napęd CD-ROM. Gdy pojawi się ekran instalacyjny, zaznacz Install, by zainstalować grę. Ikona More zaprowadzi cię do opcji odinstalowania gry oraz pomocy.

Nowa gra dla pojedynczego gracza

Aby rozpocząć nową grę, wciśnij klawisz ESC i w Księdze Mocy wybierz opcję Main. Następnie wybierz poziom trudności - i rozpocznij grę.

Sterowanie bohaterem

Corvus potrafi wykonać wiele akrobatycznych i zabójczych dla przeciwnika manewrów.

Poruszanie się

Do przodu - strzałka do góry
Do tyłu - strzałka do dołu
Bieg do przodu - shift + strzałka do góry
Bieg do tyłu - shift + strzałka do dołu
Skok - spacja
Przysiad - C
Obrona - Enter
Krok w lewo - F
Krok w prawo - S
Turkanie się do przodu - strzałka do przodu w trakcie przysiadu
Turkanie się do tyłu - strzałka do tyłu w trakcie przysiadu
Przewrót do przodu - bieg do przodu w trakcie skoku
Przewrót do tyłu - bieg do tyłu w trakcie skoku
Przewrót w lewo - krok w lewo w trakcie skoku
Przewrót w prawo - krok w prawo w trakcie skoku

Złapanie się krawędzi - podejście lub skok w kierunku krawędzi + A
Bujanie się na linie - skok na linę + A
Skok z laską - trzymając laskę w rękach przycisk do przodu w trakcie skoku

Atak

Atak - lewy przycisk myszy
Atak laską - atak w trakcie biegu do przodu

Przedmioty

Dostęp do torby z przedmiotami - Tab
Przeglądanie przedmiotów - klawisz strzałek
Użyć przedmiotu - Enter

Zapisywanie i wczytywanie gry

Wciśnij klawisz ESC, by dostać się do Księgi Mocy. Wybierz opcję Main i potem Save Game, aby zapisać stan gry lub Load Game - wczytać grę. Wciśnięcie klawisza F6 w dowolnym momencie gry powoduje zapisanie aktualnego jej stanu. Jest to tzw. szybki zapis. Wciśnięcie klawisza F7 spowoduje wgranie tego zapisu.

Broń

Laska Durhwood - zrobiono ją z drzewa durhwood, jednego z najtwardszych materiałów w Parthoris. Corvus przymocował do jednego jej końca ostrze zdobyte na jednym z pokonanych wrogów. Odpowiednio użyta staje się zabójczą bronią.

Piekielna Laska - stworzyli ją Seraphowie, zanim opuścili Parthoris. Użyta potrafi wypuścić z siebie niemal ciągle strumień cząsteczek. Pojedynczo nie wyrządzają one

większej szkody, ale wystrzelone w dużej liczbie są niezwykle skuteczne. Aby laska zadziałała, Corvus musi zbierać diabelskie kule z energii.

Luk Burz - stworzony przez wojowników Sithrów w czasach, gdy mieszkali w Seraph. Działa on na zasadzie kumulacji burzy w miejscu wskazanym przez luk. Amunicją są strzały burzowe z magicznymi cząsteczkami.

Luk Feniksa - Feniks od dawna był symbolem przerażających mocy i wiele rodzajów broni stworzono odwołując się do jego mocy. Luk Feniksa wystrzeliwuje ogniste strzały, które eksplodują w chwili uderzenia. Amunicją są strzały Feniksa - zapalają się, gdy nałożysz je na cięciwę.

Księga Czarów

Magia Ofensywna

Kula ognia - jest to pierwsze zaklęcie, jakiego Corvus nauczył się podczas pobytu w zaświatach. Wprawdzie nie jest to broń efektywna, ale nie kosztuje many, więc można jej używać bez ograniczeń.

Piorun - ten czar czerpie energię z burz spadających między światami i zaświatami. Podczas strzału cząsteczki energii rozszczepiają się, dzięki czemu piorun może trafić kilku przeciwników. Poza tym niszczy cel, jeśli użyje się go z bliskiej odległości i wszystkie cząsteczki trafią w to samo miejsce.

Kula anihilacji - jest to potężny czar pozwalający na skierowanie ogromnej ilości energii, która z kolei kumuluje potężną eksplozję. Im dłużej koncentrujesz się na zaklęciu, tym fala uderzeniowa jest większa.

Ściana ognia - czar ten jest skupioną barierą ognia, którą czardziej jest w stanie wznieść. Ściana taka ma formę półokręgu i pali wszystko, co napotka na drodze.

Stalowa kopuła - potężne zaklęcie wystrzeliwujące stalową kulę - ta po trafieniu w cel rozszczepia się na kilka kul kolczastych. A te potrafią przebić każdy pancerz.

Magia Obronna

Księga mocy - podstawową umiejętnością księgi jest zdolność do zwiększania mocy każdego czaru i magicznego przedmiotu. Użyta zwiększa moc każdej energii lub broni, jaką ma Corvus. Efekt działania tego zaklęcia jest tymczasowy.

Pierścień odrazy - czar pożyteczny w sytuacji, gdy Corvus stanie do walki z przeważającymi siłami wroga. Kiedy zostanie on rzucony, pierścień spowoduje falę uderzeniową, która odrzuci każdego przeciwnika stojącego przy Corvusie. Tylko nieliczni mogą się oprzeć tej fali.

Teleport - niektóre sytuacje wymagają drastycznych posunięć. Zaklęcie Teleportu jest w stanie przenieść bohatera z dala od miejsca zagrożenia. Aby temu przeszkodzić, przeciwnik musi mieć naprawdę potężną magię.

Rój meteorytów - Corvus potrafi sprawić, by wokół jego postaci zaczęły wirować meteoryty. Gdy znajdą one cel, uderzą w przeciwnika z dużą precyzją.

Morph ovum - gdy zaklęcie zostanie rzucone, cel zamieni się w kurczaka. Trafiony przeciwnik może jedynie uciekać, by nie stać się martwym kurakiem. Czar działa przez chwilę, więc lepiej go wykorzystać, zabijając przeciwnika jak najszybciej.

Tarcza błyskawic - czar ten uaktywnia małą kulistą energię, która iskrząc się otacza głowę Corvusa. Jeśli w pobliżu znajduje się przeciwnik, zostanie uderzony wybuchem energii pochodzącej z kuli.

Pełna wersja (po polsku) instrukcji znajduje się na CD z grą, w formacie pdf.

Klawiszologia

Atak - CTRL
Obrona - Enter
Działanie - Spacja
Spojrzenie do góry - Delete
Spojrzenie w dół - Page Down
Wypośrodkowanie widoku - End
Rozglądanie się - I
Rozglądanie się przy pomocy klawiatury - Insert
Rozglądanie się przy pomocy myszy - Tab
Następna broń - K
Poprzednia broń - J
Następna obrona -]

Poprzednia obrona - [
Ekran pomocy - F1
Księga Mocy - Q
Pierścień odrazy - W
Bariera meteorytowa - E
Morph Ovum - R
Teleport - T
Tarcza błyskawic - Y
Torba z przedmiotami - I
Cele - O
Mapa Parthoris - P
Mapa miasta - U
Rozmawianie - S
Wynik - Backspace
Zapisanie stanu gry - F4
Wczytywanie gry - F5

Kamera - F9
Zablokowanie kamery - F10
Wyjście - F12

Bronie

Laska, miecz - I
Kula ognia - 2
Piekielna laska - 3
Piorun - 4
Luk burzowy - 5
Ściana ognia - 6
Luk Feniksa - 7
Kula anihilacji - 8
Stalowa kopuła - 9

Wesołych Świąt

Serdeczne życzenia spokojnych,
pogodnych i wesołych
Świąt Bożego Narodzenia
oraz szczęśliwego Nowego Roku
składa wszystkim czytelnikom
Wydawnictwo Play-It.

W roku 2002 zostaliśmy uhonorowani
m. in. nagrodami:



Złoty Komputer
za wydanie GTA 3.
Nagroda pisma
Komputer Świat.



Nominacje do „Produktu Roku 2002”
nagrody magazynu CHIP w kategorii
„Software/Gry”: Counter-Strike, GTA 3
oraz Mafia.



Spędź miło Święta bawiąc się przy
naszych gwiazdkowych tytułach:



GI(W)ERY

moja miłość 2

■ Dr Woland

Artykuł ten ma na celu przybliżenie wam parametrów prawdziwej broni palnej pojawiającej się w grach (głównie FPP, ewentualnie - jeśli dobrze pamiętam - także w grach taktycznych). Niektórzy twórcy walą czasem tak straszliwe babole, że aż zgrzytam zębami...

Aha, i jeszcze jedno: w niektórych grach zmieniono nazwy broni - nie wiem po co. W tym spisie podane są nazwy ORYGINALNE.

Podstawowym źródłem danych jest "Encyklopedia Broni" Davida Hardinga, wydana w Polsce przez wydawnictwo PENTA w 1995 r. Pozostałe to m.in. "Rezerwowe Psy" (jedyna dobra strona tej gry to skąpe, ale fachowe opisy broni) i różnorakie strony internetowe (m.in. www.guns.ipsc.pl i Night City Limits - cyberpunk.vgry.net).

AK-47

Pospolity "kałas" - Skonstruował go w 1947 roku Michail T. Kałasznikow i działa na zasadzie odprowadzania gazów prochowych z przewodu lufy: podczas strzału zamek jest zaryglowany (unieruchomiony) i gdy pocisk leci przez lufę, w pewnym momencie mijają otwór łączący ją z tłokiem odrzylowującym zamek. Część gazów powstałych przy spaleniu prochu napiera na tłok, ten odrzylowuje zamek, zaś zamek przesuwa się do tyłu, wyrzuca łuskę, potem sprężyna odpycha zamek z powrotem na miejsce. Tyle w skrócie. Kałasź ładowany jest amunicją 7,62 x 39 mm (amunicja 7,62 Układu Warszawskiego) - niektórzy (np. twórcy Fallout Tactics) głoszą herezję, że na 7,62 mm NATO. Ale wybaczymy im. Kałasza można dorwać m.in. w Hitman: Codename 47, No One Lives Forever, Fallout Tactics, Jagged Alliance - 2, Project IGL, Counter-Strike, Operation Flashpoint i Strikeforce (counterstrikeopodobnym modzie do UT). Aha, jeśli zobaczycie karabin AK z inną liczbą (ewentualnie coś jak AKM bądź AKSU), nie przejmujcie się, to też kałasź (uwaga! AK-74 strzela kolejną nietypową amunicją - 5,45 mm). Pojemność magazynka kałasza to 30 pocisków (ale widywałem też większe magazynki). Szybkostrzelność teoretyczna (gdyby się nie kończyła amunicja) - 600 strzałów na minutę.

AMT Hardballer

Nie jest to nic innego jak kłon Colta M1911A1. Broni ta pojawia się w grze Hitman: Codename 47.

AWM

Karabin snajperski na amunicję 0,50 cala BMG, prawdopodobnie kłon barretta (patrz niżej). Zamek tej broni jest co najmniej dziwny - wygląda jak krzyżówka mechanizmu tłokowo-obrotowego, a zasada działania bazuje na odprowadzaniu gazów. AWM jest wielki, głośny, niecelny, mieści pięć pestek i można się nim pobawić w Counter-Strike'u.

Barrett M82

Karabin snajperski na amunicję 0,50 cala BMG (Browning Machine Gun; zastosowano go po raz pierwszy w II wojnie światowej jako broń pokładową samolotów). Olbrzymia kobyła (16 kilo wagi, prawie dwa metry długości) działa na zasadzie odprowadzenia gazów. Skutecznie nosi pociski nawet na kilometr - przydaje się przy nim luneta o naprawdę dużym zbliżeniu. Barrett M82 na razie wystąpił tylko w Delta Force: Land Warrior i Strikeforce'ie. Ma magazynek na pięć naboji. I najważniejsze: może przebić pancerz lekkiego pojazdu!

Colt Commando

Alias karabinek szturmowy M4. Ta broń to wariant karabinu szturmowego M16 ze skróconą lufą oraz kolbą. Z Colta Commando możemy postrzelać w Rainbow Six, Max Payne'ie, Delta Force, Counter-Strike'u, Jagged Alliance 2 i Strikeforce'ie.

Beretta 92F

Włoski pistolet kaliber 9 mm. W magazynku mieści 15 naboji, oprócz tego ma mechanizm samonapiania,

dzięki czemu można też wystrzelić bez uprzedniego odciążania kurka przy każdym strzale. Działa na zasadzie przekoszenia lufy: przed strzałem zamek jest zaryglowany za pomocą występów na lufie, podczas strzału lufa i zamek się cofają (co wyraźnie widać), lufa zatrzymuje się na ruchomym łączniku i następnie opada odryglowując zamek: ten z kolei cofa się jeszcze bardziej, wyrzuca pustą łuskę, powraca na sprężynie i podciąga z powrotem lufę. Beretta 92 to "sławna" broń - pojawiła się m.in. w Fallout Tactics, Max Payne'ie, Hitman: Codename 47, Counter-Strike'u, Rainbow Six i Strikeforce'ie. Oprócz tego (naprawdę) ma ją znana z polskiej wersji Rally Championship Martyna Wojciechowska.

Colt M1911A1

Bardzo popularny pistolet, używany w armii amerykańskiej od 1923 r. do końca lat osiemdziesiątych. Działa na zasadzie przekoszenia lufy: w magazynku mieści siedem naboji kaliber .45 ACP (Auto Colt Pistol). Słynie jest dość ciężka, ale celna. Występuje m.in. w Return To Castle Wolfenstein i Fallout Tactics. Mogę się pomylić tym, że miałem okazję z niej strzelać.

Colt M16A1

Najczęściej wykorzystywany model M16. Mimo wprowadzenia po wojnie w Wietnamie kilku poprawek nadal niedoskonały. Działa na zasadzie odprowadzenia gazów; teoretycznie szybkostrzelność broni to od 700 do 950 strzałów na minutę. Jedną z niedoskonałości M16 to konieczność "dopychania" zamka za pomocą specjalnej dźwigni przypominającej tłoczek od strzykawki. Karabin ten pojawił się m.in. w Hitman: Codename 47, Operation Flashpoint i Fallout Tactics.

Colt Python

Rewolwer kalibru .357 Magnum z bębnem wychyłanym na bok, ma charakterystyczny grzebień na lufie. Pojawia się w Half-Life'ie.



Desert Eagle

Wielka, ciężka, mordercza spłuwka na naboje Magnum. Ten pistolet, jeśli dobrze pamiętam, działa na zasadzie przesłania lufy i zależnie od wersji mieści 10 naboju kalibru .357 Magnum lub siedem kalibru .44 Magnum (jest też wersja na półcalowe naboje Action Express). Broni imponuje wymiarami: 26 cm długości i prawie dwa kilo wagi (dla porównania Beretta waży niecały kilogram) - przez to fizycznie niemożliwe jest strzelanie z dwóch Eagle'ów naraz (oprócz tego ma niesamowicie silny odrzut). Pojawia się w Max Payne'ie, Soldier of Fortune, Fallout Tactics, Fallout 2, Jagged Alliance 2, Hitman: Codename 47, Strikeforce'ie.



Dragunow (SWD)

Rosyjski karabin snajperski z kolejną nietypową amunicją: 7,62 x 54 R Mosin z wystającą kryzą (tą metalową płytką na spodzie łuski - wystająca kryzę mają także naboje rewolwerowe). Działa na zasadzie odprowadzenia gazów, a mieści 10 naboju. Pojawił się m.in. w No One Lives Forever, Project IGL, Jagged Alliance 2, Operation Flashpoint.



De Lisle

Wyciszony karabinek - pojawił się tylko w No One Lives Forever. Zastosowano w nim zamek tłokowo-obrotowy: gdy ciągniemy rączkę do tyłu, odryglowujemy zamek; wypychając ją do przodu, napinamy sprężynę iglicy i wprowadzamy następny nabój. Kiedy pociągniemy za spust, zwalniamy iglicę - i następuje strzał. Proste. Charakterystyczną cechą tej broni jest amunicja - .45 ACP, taka sama jak do Colta i Tommy'guna. W dodatku lufa karabinka De Lisle'a to jeden wielki tłumik, możliwościami dorównujący temu z MP5SD. Niestety nie wiem, ile pocisków mieści się w magazynku.



FN P90

Pistolet maszynowy przyszłości. Ma dziwny, obrotowy zamek, który - jak się zdaje, porusza się o ćwierć obrotu przy jednoczesnym skoku w górę do magazynka. Magazynek z kolei umieszczono w dziwny sposób - poziomo nad spustem, ładowany jest rzadką amunicją 5,7 mm i mieści - podobno - 50 pocisków, można się natknąć w Counter-Strike'u i Fallout Tactics. Amunicja 5,7 mm potrafi przebić dwie kamizelki kuloodporne albo standardowy wojskowy hełm najnowszej generacji.



FN Minimi

Alias M-249 SAW, belgijski RKM, w armii wypierający USA M-60. Broni wspiera drużyny piechoty: na czterech chłopów przypada jeden M-249. Działa na zasadzie odprowadzenia gazów. Ma bardzo nietypowy jak na tak ciężką broni kaliber: 5,56 mm NATO (taki sam, jak M-16). Szybkostrzelność teoretyczna 700 strz./min; broni pojawia się w Counter-Strike'u, Fallout Tactics, Half-Life Opposing Force, Soldier of Fortune. Jest zasilana z taśmy.



Franchi SPAS 12

"Strzelba dla emerytów", a nazwana tak przez mojego ojca ze względu na słaby odrzut. Ma zamek blokowo-slizgowy, pospolicie określany "pompką" - przesuwając przedni uchwyt do tyłu, ładujemy nabój z magazynka pod lufą do komory. Charakterystyczny dla SPAS ma "nowoczesny" wygląd: składana metalowa kolba, chwyt pistoletowy i "ergonomiczny" przedni uchwyt. SPAS12 pojawił się w Soldier of Fortune i Half-Life'ie.



Glock

Pistolet o tyle ciekawy, że jego szkielet zbudowano z polimerów - po prostu plastik fantastik. Druga ciekawą rzeczą jest bezpiecznik - taki języczek na spuszcisku, który przy naciśnięciu odblokowuje iglicę. Dzięki temu nie ma możliwości, by oddać strzał bez pociągnięcia spustu. Trzecia ciekawostka: to zamek - swobodny, taki jak w PM, ale ma tę wadę, że strzela jedynie względnie słabą amunicją. Pistoletów Glock jest sporo, ale ja w grach widziałem tylko trzy modele: Glock 17 - w Half-Life'ie i Strikeforce'ie, Glock 18 - w Delta Force: Land Warrior, i Glock 19 w Soldier of Fortune (do tego z jakimś kompensatorem na lufie). Glock 18, co ciekawe, ma możliwość strzelania serią. Wszystkie modele z gier celują amunicją 9 mm. Glock 19 pojawił się prawdopodobnie także w Duke Nukem 3D (w Manhattan Project Duke ma już złoty Desert Eagle).



Garand M1

Karabin na amunicję 30.06 Springfield, używany w II wojnie światowej. Działa na zasadzie odprowadzenia gazów. Broni mało znana - wystąpiła tylko w Medal Of Honor, Return To Castle Wolfenstein (wytlumiona i z eksperymentalnym celownikiem) i Fallout Tactics.





- do przykręcenia tłumika



mm) stała
do dziś.
Castle
man:
dal

...a widzieliśmy m.in.
e Nukem 3D

Bron z zacnej amerykańskiej firmy, ma zamek blokowo-slizgowy i jest chyba najpopularniejszą sztelką, pojawia się często w grach i filmach (zwłaszcza w rękach policjantów). Wygląd klasycznej "pompiki": drewniana lub plastikowa kolba, okrągły, karbowany przedni chwyt. Czasem spotyka się wersję Stakeout z pistoletowym chwytem i rączką na przednim uchwycie. Strzelby Ithaca widzieliśmy m.in. w Doomie (a jak!), Duke Nukem 3D i Max Payne'ie.

MP38/MP40

Niemiecki pistolet maszynowy „autorstwa” Vollmera, bezpodstawnie nazywany „szmajserem” (od nazwiska konstruktora magazynka). Ma swobodny zamek, może strzelać tylko ogniem ciągłym, szybkostrzelność teoretyczna 500 pocisków na minutę. Wariant MP40 jest nieznacznie uproszczonym modelem MP38, a wprowadzono go krótko po wybuchu II wojny światowej.

Broń ta pojawiła się w Wolfenstein 3D, Return To Castle Wolfenstein, Fallout Tactics.

Mauser Kar98k

Niemiecki karabin z II wojny światowej, mieści pięć naboju 7,92 x 57 mauser, zamek tłokowo-obrotowy, na potrzeby snajperów wyposażono go w celownik optyczny. Występuje w Medal of Honor i Return To Castle Wolfenstein.

M60

Amerykański RKM; bazuje na rozwiązaniach technicznych niemieckiego MG-42, a działa na zasadzie odprowadzenia gazów. Szybkostrzelność teoretyczna 600 strzałów na minutę, kaliber 7,62 mm NATO. Ze względów oszczędnościowych wszędzie, gdzie było można, zastosowano części z wytłaczanych blach i tworzyw sztucznych. Z M60 można było strzelać m.in. w Counter-Strike'u, Fallout 2, Fallout Tactics i Hitman: Codename 47.

Pancor Jackhammer

Automatyczna strzelba działająca na zasadzie odprowadzenia gazów. Skonstruowana w układzie bull-pup (magazynek za chwyttem), mieści 10 naboju w bębnowym magazynku. Jackhammer wystąpił w Max Payne'ie, Fallout 2 i Fallout Tactics.

Remington M40/M24

Amerykański karabin snajperski z zamkiem tłokowo-obrotowym. Ma bardzo charakterystyczny kształt - całe łóże od kolby po przedni chwyt to jeden element z drewna lub wytrzymałego tworzywa sztucznego (włókno szklane, kevlar, grafit), z kolei lufa rzadko wyposaża się w muszkę i szczerbinkę. Mieści pięć naboju kalibru 7,62 x 51 mm NATO. Mogliśmy z niego strzelać w Jagged Alliance 2, Delta Force: Land Warrior, Max Payne'ie, Half-Life'ie, Opposing Force i Strikeforce'ie.

Sten

Prosty, a jak skuteczny brytyjski pistolet maszynowy (nazwa pochodzi od pierwszych liter nazwisk konstruktorów: Turpina i Shepparda, oraz En oznaczającego zakłady rusznikarskie Enfield); strzela amunicją 9 mm Para. Zrzucano go europejskim (a zwłaszcza polskim) partyzantom, na wyposażeniu miały go też brytyjskie siły specjalne SOE. Sten pojawił się w Return To Castle Wolfenstein (co dziwne, nie po tej stronie barykady co trzeba), Fallout Tactics i prawdopodobnie No One Lives Forever (jako Gordon SMG). Działa na zasadzie odrzutu swobodnego zamka, szybkostrzelność teoretyczna wynosi 650 strz./min; broń ma przełącznik trybu ognia.

Smith & Wesson Detective Special

Detective Special

Niewielki rewolwer kalibru .38, często używany przez amerykańską policję. Pojawił się w No One Lives Forever i Jagged Alliance 2.

Thompson M1921

Tommy-gun; pistolet maszynowy mafiosów z lat 20 i 30; po modyfikacji w 1928 roku wprowadzony do armii amerykańskiej (zmieniono m.in. przyrządy celownicze i przedni chwyt). Wyrzuca z siebie 900 pocisków .45 ACP na minutę, a oprócz standardowego magazynka pudełkowego na 20 naboji można go wyposażać w bębnowy magazynek o pojemności 50 lub 100 sztuk. Ale załadowany do pełna i stunaboju magazynek waży prawie cztery kilo, czyli niemal drugie tyle, co sama broń. Z Thompsona strzelaliśmy w Medal of Honor, Return To Castle Wolfenstein, Serious Samie, Kingpinie, Fallout 2 i Fallout Tactics.

UZI

Izraelski pistolet maszynowy, opracowany przez płk. Uziela Gaia w latach sześćdziesiątych. Występuje w trzech wersjach: standard, mini i mikro - różniących się rozmiarem. Wersja mikro jest tak mała jak Ingram MAC10; wersja standard to pięciokilowa kobyła. UZI wyposażono w przełącznik rodzaju ognia - wystrzeliwuje 600 pocisków 9 mm na minutę, jednak jest trochę przereklamowana i na pewno ustępuje MP5. Z UZI mogliśmy wrogom dać buzi w Fallout Tactics, Strikeforce'ie, Counter-Strike'u, Hitman: Codename 47, Project IGI i Jagged Alliance 2.

Steyr AUG

Austriacki karabin szturmowy w układzie bull-pup, wykonany w większej części z polimerów. Interesujący jest przedczuik ognia - lekkie wcisnięcie spustu daje strzał pojedynczy, zaś wcisnięcie do oporu - serię. Kaliber Steyra AUG to 5,56 mm, szybkostrzelność to 600 strzałów na minutę. Widzieliśmy tę broń w Counter-Strike'u, Strikeforce'ie, Delta Force: Land Warrior, Jagged Alliance 2 i Fallout Tactics.

Walther P38

Przepisowa broń krótka armii niemieckiej podczas II wojny światowej, z niewielkimi modyfikacjami produkowana do dziś. Działa na zasadzie przekoszenia lufy. Walthera P38 widzieliśmy w Wolfenstein 3D, Doomie (prawdopodobnie). No One Lives Forever (graficy genialnie wymyślili, by tłumik zamontować W MIEJSZCIE lufy), zamiast na jej końcu).

Na zakończenie powiem tylko, że uważam was za dorosłych na tyle, iż nie wyjdziecie na ulicę i nie zaczniecie strzelać do ludzi. Zatem pa, cześć, fragów sześćset sześćdziesiąt sześć. I niech Quad będzie z wami. :)

Granaty

O rzut granatem stąd... czyli co nieco o granatach.

Jak użyć łaski dynamitu w charakterze granatu, każdy wie. Zapalasz, rzucasz i "buum". Z wypchaną prochem żeliwną bombą (taką z kreskówek) robisz to samo. Ale co zrobić, jeśli nie mamy pod ręką ognia? Właśnie dlatego sprytni ludzie wykombinowali, by taką bombę nieco odchudzić, aby dawało się nią komfortowo rzucać i nosić przy sobie kilka sztuk oraz zamontować na niej zapalnik, który spowoduje eksplozję bez wcześniejszego uzbrajania, składania i wyposażania. Pierwsze granaty (powstały już w wieku XVIII!) miały zapalniki uderzeniowe, zabezpieczone zawleczką. Ekspłodowały podczas uderzenia w cel, co eliminowało szansę ich odrzucenia. Potem (na początku wieku XX) stworzono granaty z zapalnikiem czasowym (między detonatorem i materiałem wybuchowym znajduje się masa opóźniająca - spala się w kilka sekund, jakie dają czas na rzut). Zdarzają się również zapalniki hybrydowe, tak jak w amerykańskim granacie M68 (duży, gładki i kulisty; z małym, gładkim i kulistym belgijskim V40). Po dwóch sekundach uruchamia się zapalnik uderzeniowy, po trzech - czasowy.

Granaty gazowe, dymne, zapalające i oślepiające działają w ten sam sposób - efekty powoduje spalający się "farsz" granatu. W przypadku granatu fosforowego wystarczy dopływ powietrza do ładunku - i zaczyna się kieszonkowe piekło z oślepiającym ogniem o temperaturze kilku tysięcy stopni Celsjusza i lśniącym dymem. Granaty błyskowe, czyli ukochane przez taktyków "flashbang" bazują na związkach magnezu, zaś w granatach gazowych używa się środka CS - tego samego, co w broni gazowej.

Nie ma seksu bez semtekxu

- albo zmora Countera z cząstkami.

Zatem kucasz przy bombie w Kabulu (de dust.bsp) i, przytrzymując "użyj" i z niepokojem patrzysz, jak pasek się zapenia. Wybuchnie czy nie? Jednak bomba to taka biurokratyczna kostka z detonatorem. Owa "kostka" to albo amerykański C4 (smierdzi), albo czeski semtex (strasznie smierdzi), powstały z wynieszenia substancji, takich jak tetryl, RDX albo pentryt (dwa ostatnie często miesza się z tetrylem) z woskiem, olejami i podobnymi zagęszczaczami (w "Liberatorze" Steven Seagal wytopił taki kłajster z jakiejś głowicy i użył do wysadzenia łodzi podwodnej - kuchnia pełna niespodzianek). Sam detonator to układ elektroniczny lub prosty mechanizm w ustalonym momencie doprowadzający prąd do spłonki (bardzo podobnej do tych używanych pirotechnicznych filmowych efektach pirotechnicznych) lub uderzenie w nią (w tym przypadku przypomina taką, jak wykorzystywane w amunicji), zaś spłonka tkwi w materiale wybuchowym. I co? I "bum". Żegnamy się czule z ciężarówką, skrzyniami pełnymi dróg, turbiną elektryczną wodnej lub zaporą w Verdon i ewentualnie tym łamerem, który zbyt długo wahał się z przecięciem kabelka.

NEWS

■ Dodatek do Battlefield 1942

Fani gry Battlefield 1942 siódmeo lutego powinni mieć dobry humor. Właśnie na ten dzień zapowiedziana została premiera dodatku do BF 1942 - The Road To Rome. Zawiera on mnóstwo nowych elementów, między innymi sześć map,



osiem pojazdów, dwie nowe strony konfliktu i trzy rodzaje broni. Nie zabraknie także nowych trybów MP. Także grafika ma prezentować nieco wyższy poziom niż w wersji podstawowej.

■ XIII-ka przesunięta

Premiera FPP-ka firmy UbiSoft, bazującego na komiksie XIII i napędzanego zmodyfikowanym silnikiem Unreal z zaimplementowanym cel-shadingiem, została przesunięta. Najprawdopodobniej gra ukaże się dopiero w trzecim kwartale 2003 roku.

■ UT2003 Bonus Pack

Już niedługo w ręce graczy oddany zostanie - najprawdopodobniej darmowy - bonus pack do gry Unreal Tournament 2003. W jego skład wchodzić będą nowe



mapki, stworzone w stylu tych znanych z pierwszej części UT. Poza tym zawarta ma być w nim kolejna wizja mapki Curse. Jak nowe areny przyjmą gracze? Przekonamy się już wkrótce...

■ 64-bitowy UT2003

Znana wszystkim firma AMD, główny konkurent Intela, zaprezentowała możliwości nowego 64-bitowego Athlona (obecnie w komputerach domowych wykorzystywane są procesory 32-bitowe), wykorzystując w tym celu specjalnie przygotowaną na tę okazję wersję Unreal Tournament 2003. Co ciekawe, nakładka - dzięki której będziemy mogli w pełni wykorzystać możliwości nowego procesora AMD - ma się ukazać równolegle z premierą 64-bitowego Athlona.

■ U2 na nowym GeForce'ie

Producenci sprzętu upodobał sobie ostatnio serię Unreal. Firma Nvidia - by zaprezentować możliwości nowego dziecka GeForce FX - wykorzystwała nieukończoną jeszcze wersję gry Unreal 2. Jeden z obrazków zobaczyć poniżej.

■ Dodatek do RTCW

Graczy zainteresowanych dodatkiem do Return To Castle Wolfenstein - Enemy Territory, ucieszyć powinno, że nie będzie on wymagał podstawowej wersji RTCW. Szkoda tylko, że jego premiera zapowia-



Witam w nowym roku!

Gra Unreal Tournament 2003 - oprócz pochwał - zebrała również kilka nieco mniej pochlebnych opinii od recenzentów, a większość członków polskiej elity UT dość mocno na nią zrzędzi. Mimo to tytuł ten całkiem nieźle sobie radzi i zdobywa fanów w iście zastraszającym tempie. Tym samym kierując się rosnącym popytem na ciekawe informacje dotyczące tego shootera, postanowiłem poświęcić mu kolejny numer FPP Actiona.

Vademecum Unreal Tournament 2003

To już wiemy

Na początek proponuję przypomnieć sobie te rzeczy, które dotyczą UT 2k3 i o których mogliście przeczytać w poprzednich numerach FPP Actiona. Wszystko zaczęło się od CDA 12/2002,



w którym to zamieściłem opis wyjaśniający, w jaki sposób w demie UT 2k3 odblokować wszystkie rodzaje broni, mutatory oraz pojazdy samochodem. W numerze tamtym znalazły się też ramki z opisami komentarzy pojawiających się w grze i sposoby wykorzystania adrenaliny. W CDA 13/2002 mogliście trafić na opis mutatorów. Dziś chciałbym omówić zastosowanie Translocatora i Shield Guna. Zabawki te - wbrew pozorom - są często niezmiernie przydatne. Nie wierzycie? Zapraszam do czytania. :)

Translocator

Ustrojstwo to jest niezwykle użyteczne i gracze, którzy je ignorują - wiele tracą. Szczególnie że w UT 2k3 wprowadzono pewien bajer, jakiego nie było w UT. Jest nim opcja oglądania mapki z kamery umieszczonej na krążku wrzucanym przez teleport. Dzięki temu udogodnieniu znacznie wzrasta zastosowanie taktyczne Transa - można go bowiem stosować nie tylko do przemieszczania się po mapce, ale i do obserwacji terenu. Mimo to nim szerzej omówię ten wątek, proponuję, by powtórzyć podstawowe funkcje tego cacka.

Translocator wybieramy standardowo - klawiszem "Q". Pierwszy tryb służy do wyrzucania pewnego rodzaju nadajnika, a drugi - teleportowania się do miejsca, w którym ów nadajnik się znajduje. Jeśli po wyrzuceniu krążka podejmiemy do niego lub ponownie - użyjemy pierwszego trybu strzału, ten zostanie podniesiony. Jeżeli za pomocą tego urządzenia teleportujesz się w miejsce, w którym stoi przeciwnik, wyeliminujesz go w efektywny sposób i zdobędziesz tak zwany tele-frag. Pamiętać należy o tym, że w przypadku gdy nasz nadajnik zostanie zniszczony, a my mimo to teleportujemy się,

FPP MegaZin nr 12 na CD

Na Cover CD, dołączonym do CDA, jak zwykle znajdziecie FPP MegaZin - tym razem numer dwunasty. Warto się mu przyjrzeć bliżej, chociażby ze względu na zapowiedzi gier Doom III, XIII i Duke Nukem Forever. Ponadto w nowej eMziecie przeczytacie kilka recenzji i felietonów, druga część solucji do No One Lives Forever oraz kilka innych przydatnych poradników. Poza tym dział poświęcony w całości grom z serii Unreal. Z zawartości działu Download tym razem ucieszą się zapewne osoby, którym udało się zdobyć alfę Doom III. Coś dla siebie znajdą również fani Half-Life'a i Quake 3 Arena. W najnowszym numerze nie zabrakło także Galerii, w której tym razem zamieszczone zostały obrazki między innymi z gier, takich jak Doom III, Vietcong, 007 NightFire, Duke Nukem Forever czy chociażby Unreal Tournament 2003. Gorąco wszystkich zachęcam do czytania!

PS W zinie znajdują się dwie zapowiedzi gry Duke Nukem Forever. Jedna z nich - omyłkowo - została podpisana ksywką Gregu, mimo że w rzeczywistości jej autorem jest Maxwell. Przepraszamy za pomyłkę!

zginie. Tak zatem, jeśli znajdziesz gdzieś na planszy nadajnik pozostawiony przez przeciwnika, zniszcz go!

Jednak te wszystkie funkcje Transa znamy już z UT. W trakcie zabawy tym cudownym w UT 2k3 od razu rzuca się w oczy, że możemy się teleportować maksymalnie pięciokrotnie raz za razem, po czym Trans musi się podładować, nim będzie gotów do kolejnego skoku. Dodatkowo w UT2k3 - po wyrzuceniu nadajnika i ponownym naciśnięciu klawisza odpowiedzialnego za wybór Translocatora (domyślnie "Q"), widok zostaje przełączony z kamery umieszczonej na wyrzuconym przez nas krążku.

Tak zatem Trans może nam posłużyć teraz nie tylko do tego, by dostać się w trudnodostępne miejsca. Równie dobrze wykorzystujemy go do rozeznania się w sytuacji panującej na mapce. Warto podkreślić jest to, że kamera umieszczona na nadajniku działa poprawnie nawet wtedy, gdy ten zostanie zniszczony. Możemy zatem pozostawić Trans przy jakiejś osłonie i używając kamery - kontrolować, czy już się pojawił. Równie dobrze można rzucić nadajnik za róg i sprawdzić, czy nie czai się za nim przeciwnik.

Z kolei gdy wyrzucimy nadajnik wysoko w górę i włączymy widok z kamery jeszcze w momencie, kiedy ten będzie w powietrzu, możemy sprawdzić, co się dzieje za wzgórzem tudzież inną zasłaniającą widok przeszkodą. Poeksperymentujcie z Translocatorem i kamerą, w którą ten wyposażono - naprawdę warto!

Shield Gun

Broń ta to nic innego jak zmodernizowany Impact Hammer, który jest doskonale wszystkim znany z UT. Pukawka nadaje się jedynie do walki kontaktowej. Warto przy tym zaznaczyć, że jeszcze lepiej niż w ataku cudowno to spisyje się w obronie. Mimo to najpierw przypomnijmy sobie funkcje Młota, znane już z UT.

Przytrzymujemy pierwszy tryb i naciągamy Młot, który - w razie gdy zetknie się z przeciwnikiem - uderza w niego z dość dużą siłą. Jeżeli fadowaliśmy Młot wystarczająco długo, z oponenta zostaną tylko fruwające tu i owdzie szczątki. W przeciwnym przypadku może zostać wyrzucony na bardzo dużą odległość. Jednak pierwszy tryb służy nie tylko do eliminacji przeciwników, ale i oddawania całkiem wysokich skoków. Przydaje się to niezmiennie często, gdy gramy z wyłączonym Translocatorem.

Aby unieść się znacznie wyżej niż podczas standardowego skoku, trzeba maksymalnie naładować Shield Gun, wycelować pod własne nogi i wystrzelić - jednocześnie oddajemy skok. Pamiętajcie należy o tym, że taki sposób skakania nieodzownie wiąże się z utratą sporej porcji energii. Jednak jeżeli uda się opanować ten trik, często okazuje się on przydatny. Poza tym skok oddany za pomocą Shield Guna można przedłużyć dokładnie tak samo jak ten standardowy. Warto wspomnieć też o tym, że nie zaleca się skoków z zastosowaniem Młota, jeśli mamy Double Damage. Wydaje mi się, że domyślicie się, z jakiego powodu. :D



Jak już wspominałem, Shield Gun wykorzystujemy nie tylko do ataku czy skoku, ale i do obrony. Z pomocą przyjdzie nam tu drugi tryb tej broni, którego użycie generuje osłonę w postaci zielonego pola siłowego. Jeżeli wejdzie wam w nawyk korzystanie z tej osłony wówczas, gdy energia spadnie do zaskakująco niskiej wartości, przekonacie się, że często ratuje ona wasz tyłek, i to nawet gdy znajdujecie się w pozornie beznadziejnej sytuacji.

Co ciekawe, osłona ta - poza ochroną przed pociskami wystrzeliwanymi przez wroga - ma też inne zastosowanie. Okazuje się, że łagodzi skutki upadków! Jeśli zeskokczysz lub zostaniesz zrzucony z dużej wysokości, powinieneś wybrać Shield Gun, by uruchomić osłonę i na nią spaść. Nie można mimo to zapominać, że czas, kiedy możemy bez przerwy wykorzystywać osłonę, jest ograniczony. Dodatkowo skraca się on, jeśli trafiają w nią pociski. Na szczęście aby ponownie z niej skorzystać, wystarczy chwilę odczekać, aż ta się naładuje.

Chcecie więcej?!

Powyżej przedstawiłem kilka informacji dotyczących Translocatora i Shield Guna. Nie są to co prawda wielkie tajemnice skrywane przed graczami, ale nie wszyscy o tych zastosowaniach wiedzieli. Jeśli chcielibyście w FPP Actionie więcej tego typu tekstów traktujących o UT 2k3, piszcie! Czekam na odzew w tej sprawie!



NEWS

dana jest dopiero na drugą połowę 2003 roku.

Strona BF 1942

Firma Cenega poinformowała, że gra Battlefield 1942 doczekała się już oficjalnej strony w naszym rodzimym języku. Status ten zyskał serwis znajdujący się pod adresem <http://www.battlefield1942.pl/>.

FireStarter

Zespoły Russobit i GSC GameWorld (twórcy także fpp-eka S.T.A.L.K.E.R.) pracują nad grą FPP zatytułowaną FireStarter. Akcja gry osadzona jest w niedalekiej przyszłości (rok 2010). Umysł bohatera zarażony zostaje wirusem, w związku z czym, by się uratować, pozostaje mu zaledwie 48 godzin.

Psychotoxic

Ujawniono już sporo informacji na temat fabuły gry Psychotoxic: Gateway To Hell. Przedstawiono w niej świat, który od zagłady dzieli jedynie krok - a ściślej, przybycie ostatniego Jeźdźcy Apokalipsy. Ostatnią deską ratunku jest tu Angie Prophet. To



właśnie w postaci pół-kobiety i pół-anioła przyjdzie się wcielić graczowi. Do pokonania dwadzieścia trzy poziomy. Do dyspozycji gracza siedemnaście rodzajów broni. Premiera gry nastąpi w drugiej połowie 2003 roku - więcej informacji na ten temat znaleźć można na oficjalnej stronie (<http://www.psychotoxic.com>).

IGI 2, premiera przesunięta

Premiera gry Projekt IGI 2: Covert Strike została - nie po raz pierwszy zresztą - przesunięta. Tym razem jako datę ukazania się gry podawana jest końcówka pierwszego kwartału 2003 roku.

FPP MegaZin 13!!!

Na cedecku CDA znajduje się dwunasty numer FPP MZ. Natomiast na naszej stronie internetowej powinien się już znajdować numer trzynasty, jednak nie mogę tego zagwarantować, ponieważ w trakcie jego tworzenia pojawiły się pewne problemy. Mimo to mam nadzieję, że liczba 13 nie okaże się dla ekipy eMZety pechowa - i wszystko przebiegnie OK. Szczegółowych informacji na temat nowej eMZety szukajcie na naszej stronie internetowej (<http://fpp.actionplus.com.pl/>), a także wityrynach WIG-u (<http://gry.wp.pl/>), Interii (<http://gry.interia.pl/>) oraz News FPP (<http://news.fpp.pl/>).

Poszukiwani współpracownicy!

Redakcja FPP MegaZinu ostatnio się rozrasta, ale nie zamierzamy na tym poprzestać! Nadal poszukujemy osób, które chcą wesprzeć nas własnym talentem. Palców do stukania w klawisze nigdy za wiele! Wszelkie propozycje proszę składać pod adres mailowy: slip@cdaction.com.pl.

Usługi foto-wideo

- Film, foto, zaproszenia, 790 000
- Filmowanie, 761 30 62, 0 606 22 00
- Filmowanie, cyfry, analog, 398 51 16
- Filmowanie, montaż, 348 01 16
- Filmowanie, montaż, 348 01 16
- Fotograf, 348 01 16
- Foto-Wideo, 348 01 16

ZRÓB TO SAM

z Magix VIDEO 2.0

MAKER DELUXE

MAGIX

nowe filmy, nowe efekty

Napisy, efekty, zakręcone wejścia, montaż a nawet blue box

więcej info:

www.fajny.pl

grafika lub muzyka

Wesołego - bardzo wesołego - Nowego Roku!

Zapraszamy do lektury tego, co udało się nam wyszperać z Sieci, w trosce o to byście rok 2003 zaczęli z (u)śmiechem na ustach.

Czy możesz jeździć Mercedese?

Test dla kandydatów na kierowców samochodów marki Mercedes BĘC.

1. Przed zmianą pasa jezdni powinienś:

- (A) zatrzeć
- (B) sprawdzić, czy nic nie jedzie
- (C) (A) i (B) jednocześnie
- (D) nic cię nie obchodzi, po prostu zmieniasz pas

2. Na jakim świetle przejeżdżasz skrzyżowanie?

- (A) czerwone
- (B) żółte
- (C) zielone
- (D) a kogo to obchodzi, nie zawracam sobie tym głowy

3. Ograniczenie prędkości na obszarze zabudowanym wynosi:

- (A) 80 km/h
- (B) 60 km/h
- (C) 70 km/h
- (D) zapłaciłem 120 000 Euro za ten samochód i będę jechał z taką prędkością, jaką dała fabryka za tę cenę!

4. Kiedy piesi wejdą przed twoim Mercedese na przejście powinienś:

- (A) zwolnić, aby zdążyli przejść
- (B) omijając pieszych, zablokować im drogę
- (C) zatrzymać się
- (D) przyspieszyć i głośno zatrzeć do-nośnym klaksonem

5. Gdy podróżujesz przez zapadłą wiochę (na pewno nie ma w pobliżu policjanta) i piesi wejdą na przejście, powinienś:

- (A) zwolnić, by zdążyli przejść
- (B) omijając pieszych, zablokować im drogę
- (C) zatrzymać się
- (D) przyspieszyć i nie przeszkadzać nikomu klaksonem

6. Kiedy możesz skrócić w lewo z prawego pasa jezdni:

- (A) nigdy
- (B) kiedy na pasie namalowano strzałkę w lewo
- (C) w niedzielę o 2 rano
- (D) zawsze, kiedy masz na to ochotę

7. Gdy widzisz autobus szkolny stojący na światłach awaryjnych na środku drogi i dzieci wokół to:

- (A) zatrzymujesz się

Z redakcyjnego Archiwum X :)

Dotyczy: kierownictwo w sprawie Wigilii Bożego Narodzenia.

Koleżanki i koledzy, podobnie jak w ubiegłych latach, i tym razem pragniemy zakończyć pracowity rok wspólnie odbytą wieszczką wigilijną w pomieszczeniu stołówki pracowniczej A1. Ponieważ w ubiegłym roku miało miejsce kilka niekoniecznie miłych incydentów, w tym roku kierownictwo chciałoby już wcześniej zwrócić uwagę, by pracownicy przestrzegali kilku reguł. To z pewnością pozwoli, aby owe wzruszające święto przebiegło w ramach ogólnie przyjętych zwyczajów cywilizacyjnych.

1) Jeśli to możliwe - pracownicy powinni dotrzeć do ww. pomieszczenia jeszcze o własnych siłach, nie zaś w stanie upojenia alkoholowego pozwolić się wnieść kolegom. Rozgrzewka przed Wigilią już od wczesnych godzin rannych winna być możliwie unikana.

(B) możesz go wyminąć po sprawdzeniu, czy z przeciwnej strony nic nie jedzie
(C) możesz go ominąć po zwolnieniu do 10 km/h
(D) w tym czasie, zamawiając przez komórkę chińszczyznę, po prostu śmiesz obok

8. Kiedy usłyszysz syrenę awaryjną i zobaczysz za sobą samochód z migającymi kolorowymi światłami to:

- (A) jeździsz na prawo i zatrzymujesz się
- (B) jeździsz do najbliższej myjni
- (C) opuszczasz własne okna
- (D) głośniej nastawiasz radio i ignorujesz to

9. Możesz zawrócić lub zaparkować przed remizą strażacką:

- (A) nigdy
- (B) kiedy drzwi wyjazdowe są pozamykane
- (C) jeśli nie ma w pobliżu policji
- (D) zawsze, kiedy potrzebujesz

10. Kiedy zbliżasz się do skrzyżowania z sygnalizacją świetlną, powinienś:

- (A) rozluźnić się
- (B) patrzeć na sygnalizację
- (C) zachować bezpieczną odległość od samochodu przed tobą
- (D) rozmawiać głośno z żoną/sekretarką przez zestaw głośno mówiący

2) Nie będzie zbyt mile widziane to, jeśli pracownik wraz z krzesłem usadowi się bezpośrednio przy bufecie. Każdy z napelnionym talerzem powinien zająć miejsce przy stole! I uzasadnienia typu "gdy tylko odejdę, Kowalski wyżre całą szarlotkę!" - nie będą akceptowane.

3) Wódka, wino i szampan nie powinny "w zaawansowanych godzinach" być wypijane bezpośrednio z butelki. Szczególnie jeśli w ustach pozostały jeszcze resztki jedzenia. Wyjaśnienia typu "alkohol dezynfekuje" - nie u wszystkich współpracowników łagodzi nieufność względem resztek jedzenia, które pływają w butelkach.

4) Osoba, która w ubiegłym roku wymieniła grzane wino na mieszanek herbatki z głogu i superbezołowiowej, jest proszona, by nie powtarzać tego żartu. Z pewnością wszystkim pozostało jeszcze w wspomnieniach to, co się stało, gdy kolega Drożdżik - po trzeciej lampce - zapalił papierosa.

5) W razie gdyby komuś po spożyciu oferowanych dań i napojów przydarzyły się kłopoty z trawieniem, proszony jest o

skorzystanie z pomieszczeń sanitarnych. W ubiegłym roku szef nie był szczególnie zachwycony, kiedy zobaczył nieoczekiwaną zawartość własnej walizeczki.

6) Podczas śpiewania kołęd powinno się bazować na tekstach oryginalnych. Niektórzy praktykanci w naszym gronie są jeszcze niepełnoletni i poszczególne pasażer tekstowe mogą ich nieco deprymować. W związku z tym chcielibyśmy jeszcze raz przypomnieć, że kilku kolegów nie zgłosiło się jeszcze na badanie krwi celem ustalenia ojcostwa. Nasza koleżanka Malinowska, znajdującą się nadal na urlopie macierzyńskim, jest zdania, że istnieje rzeczowy związek przyczynowo-skutkowy między ubiegłoroczną imprezą świąteczną a urodzinami jej córki Sylwii we wrześniu tego roku.

Jeśli wszyscy i wspólnie będziemy się trzymali tych kilku drobnych rad, jak się zachować, nasza wieszczka wigilijna na pewno zwieńczona będzie pełnym sukcesem.

Z pozdrowieniami Kierownictwo Biura

telefonu komórkowego tak, by każdy mógł zobaczyć, co to luksus

11. Kiedy zamierzasz skrócić, powinienś to sygnalizować:

- (A) chwilę przed skrętem
- (B) dwie długości samochodu przed skrętem
- (C) kilometr przed skrętem
- (D) a po co - i tak gdy ten z tyłu uderzy we mnie - jest winien; niech se kupi brykę z ABS-em

12. Zawracanie w ruchliwym centrum jest dozwolone:

- (A) tylko na skrzyżowaniu
- (B) zawsze
- (C) nigdy
- (D) jeśli akurat zwalnia się miejsce parkingowe pod jubilerem, do którego zmierzasz

13. Jaki jest twój roczny dochód w euro?

- (A) 20 000-40 000
- (B) 40 000-80 000

- (C) 80 000-160 000
- (D) 160 000 i więcej

Wyniki testu

Jeżeli odpowiedziałeś na wszystkie pytania, zaznaczając (D) - twój wynik jest perfekcyjny. Otrzymujesz Certyfikat Kierowcy Samochodu Marki MERCEDES BĘC. Teraz możesz udać się do najbliższego dealera Mercedesa i wybrać - wg własnych upodobań - odpowiedni dla siebie model!

Jeżeli wybrałeś (B) lub (C) jako odpowiedź na dwa lub mniej pytań, możesz oczekiwać egzaminu powtórkowego, który odbędzie się za dwa tygodnie. Radzimy jednak nabyć i dokładnie przestudiować nasz podręcznik dla kandydatów na kierowców "jak mieć wszystkich w d...".

Jeżeli odpowiedziałeś (B) lub (C) na więcej niż dwa pytania - niestety, ale nie jest to właściwa postawa, by zostać Kierowcą Samochodu Marki Mercedes BĘC. Być może powinienś rozważyć zakup BMW. Ale mimo wszystko dziękujemy za zainteresowanie marką Mercedes BĘC.

Nero - Burning Rom



Zapisz z prędkością 0 KB/s zakończony powodzeniem!





Czy jesteś maniakiem Gadu-Gadu lub Tlenu?

Jeżeli korzystasz z komunikatorów internetowych i uważasz, że nie potrzebujesz takiego testu, bo jak twierdzisz - nie jesteś uzależniony, sprawdź się lepiej! Za każdą odpowiedź "tak" liczy 1 punkt.

1. Twoja poczta głosowa ma tylko jedno powitanie "nie mogę teraz odebrać telefonu, bo jestem w Sieci. Chcesz pogadać, wejdź na GG".
2. W rozmowach na żywo:
 - a) przedstawiasz się nickiem
 - b) używasz znaków piktogramów
 - c) używasz słów "nio", "cio"
 - d) mówisz "seks" przez "x"
3. Kiedy się przedstawiasz, mówisz "mam ochotę na..." (to dla miłośników Tlenu).
4. Kiedy poznajesz nową osobę, pytasz "k czy m?".
5. Kiedy idziesz spać, mówisz domownikowi, "wrócę później/zaraz wracam".
6. Kiedy idziesz spać, przykrywasz się chmurką.
7. Właśnie w tej chwili siedzisz na GG lub w Tlenie (albo tu i tu).
8. Dzwoni do ciebie znajomy, aby pogadać, a ty mówisz "przejdźmy na GG".
9. Oburzasz się, że w książkach telefonicznych nie ma opcji wyszukiwania według nicków.
10. Jak nie chcesz gadać z domownikami, po prostu ustawiasz tryb "niewidoczny".
11. Zastanawiasz się, jak zainstalować GG w samochodzie.
12. ...bo w pracy oczywiście dawno już masz.
13. Dawno rzuciłbyś pracę, ale masz tam GG.
14. Do własnego dziecka zwracasz się takim samym nickiem jak twój, tylko z inną liczbą na końcu.
15. Po prostu nie pamiętasz imion własnych dzieci.
16. Jesteś święcie przekonany, że najwrażliwszy punkt ciała kobiety nazywa się punkt GG.
17. Zawsze wiesz, jak znaleźć GG (w komputerze). :-)
18. W komputerze, na pasku na dole masz zawsze otwartych jest co najmniej 5 okienek (z czego 3 to GG).
19. A pozostałe 2 to Tlen.
20. Kiedy się z kimś żegnasz (np. na randce), prosisz o jego numer GG.
21. Jeśli go nie ma, po prostu się z nim nie spotykasz.

22. Jeżeli nie siedzisz na GG, przynajmniej o tym myślisz.
23. Cały czas o nim myślisz.
24. Dopiero teraz zrozumiałeś, że Tlen jest potrzebny do życia.
25. Nawet gdy nie korzystasz z GG, to korzystasz.
26. Nie wiesz, jak ma na imię twoja "druga połowa", bo znasz tylko jej nick.
27. Oczywiście nie pamiętasz o waszej rocznicy, ale zawsze możesz to sprawdzić w archiwum.
28. W autostarcie twojego komputera znajduje się GG.
29. ...i Tlen.
30. Nie umiesz już normalnie rozmawiać.
31. Całe szczęście, że twoja rodzina nie wie, co to jest GG, bo już dawno by go znienawidziła.
32. Nie mogłeś przeczytać tego tekstu do końca, bo pochłonęły Cię rozmowy na CG.

WYNIKI TESTU

Sprawdź, na ile pytań udzieliłeś odpowiedzi twierdzącej. Jeśli uzyskałeś:

- 0-5 p.** - musisz jeszcze nad sobą popracować
6-10 p. - masz już pewne zadatki; prawdopodobnie przydatne okazały się tu doświadczenia wyniesione z czatów lub elektronicznej korespondencji
11-15 p. - sam jeszcze nie jesteś maniakiem, ale masz przyjaciół, którzy nimi są
16-20 p. - brawo, czyżbyś wykupił 30 godzin Internetu za 60 zł + Vat (jeśli masz stałe łącze, "musisz jeszcze popracować")
21-25 p. - uwaga: nadciąga rodzina, wyjdź z GG, bo znowu będą krzyzczeć
26-30 p. - jesteś maniakiem GG, pewnie mam twój numer w kontaktach
31-32 p. - cześć, stara/y, co tu jeszcze robisz, przejdźmy na GG

Test do szkoły policyjnej

1. Dokończ zdanie: "Jak nie kijem go, to...."

- a. dwoma kijami
- b. przejechać radiowozem
- c. pałą
- c2. on mi w pysk
- c3. ja uciekam

2. Zaznacz pojęcie najbliższe (wg ciebie) związane z geometrią:

- a. trójkąt małżeński
- b. wiadro
- c. prosta
- d. kółko różańcowe

3. Co robisz, kiedy zobaczysz staruszkę stojącą przy ruchliwej ulicy?

- a. wylegitymujesz ją, zakujesz w kajdanki i odwieziesz do aresztu
- b. mimo protestów babci, że czeka na syna - siłą przeprowadzasz ją na drugą stronę
- c. wydajesz komendę "rozejść się, obywatelko!", a jeśli nie posłucha - pałowanie
- d. podchodzisz, salutujesz i pytasz uprzejmie, czy czegoś nie potrzebuje

4. Podczas kontroli drogowej zatrzymujesz samochód osoby duchownej - co robisz:

- a. wyciągasz kierowcę z samochodu: "łapska na maskę, nogi szeroko rozstawione" i dokonujesz przeszukania odzieży
- b. klękasz przy drzwiach samochodu od strony kierowcy, żegnasz się i zachynasz spowiedź
- c. wsiadasz do radiowozu, włączasz sygnał dźwiękowy i eskortujesz duchownego do miejsca przeznaczenia
- d. mówisz "pochwalony, uprzejmie proszę Waszą Elimin... Emilin... Eminencję o dokumenty"

5. Który program TV oglądasz najchętniej?

- a. wódka pozwól żyć
- b. ciuchcia
- c. słowo na niedzielę
- d. 997
- e. goniec - magazyn kulturalny

6. Kto jest bohaterem narodowym USA:

- a. Don Kichot
- b. Gorbaczow
- c. Myszkowski
- d. Wódka Bols
- e. Pułaski

Odpowiedzi i punktacja

- p. 1 a = 3, b = 5, c = 2, d = 1, e = 4
 p. 2 a = 5, b = 4, c = 1, d = 2
 p. 3 a = 5, b = 4, c = 3, d = -5
 p. 4 a = 3, b = 5, c = 2, d = -4
 p. 5 a = 4, b = 3, c = 2, d = 5, e = 1
 p. 6 a = 5, b = 2, c = 1, d = 4, e = 3

22-30 p.

Brawo! Poziom twojej inteligencji wskazuje na to, że jesteś urodzonym policjantem.

15-21 p.

Nie jest źle!! Powtórka z VI klasy szkoły podstawowej dobrze ci zrobi. Możesz być policjantem, ale zastanów się, czy nie lepiej być strażakiem?

9-14 p.

No cóż. Musisz dać egzaminatorowi dobry samochód, a wtedy może dostaniesz się do szkoły policyjnej. Masz co prawda ukryty talent, ale to za mało.

1-8 p.

Jesteś beznadziejny - nic nie umiesz, policjant z ciebie będzie żaden, lepiej pomyśl o karierze polityka.



Czy jesteś anorektyczką?

(Pokażcie to dziewczynom, siostrom, żonom itd.)

Za każdą odpowiedź "tak" liczy 1 p.

1. W wietrzny dzień wychodzisz z domu z dodatkowym obciążeniem.
2. Pierwszy posiłek zjadasz poważnie ok. 13.00.
3. To jest jogurt.
4. Nie masz w domu cukru (masz przez to mniej przyjaciół).
5. Odkąd zostałeś wegetarianką, nie masz ulubionej potrawy.
6. Zaczęłaś się ubierać w sklepach "wszystko dla dziecka".
7. W lodówce jest 2/3 banana - na dziś i na jutro.
8. Tą częścią banana podzieliłaś się z kotem.
9. Musisz kupować coraz jaśniejszy podkład, by zamaskować cienie na policzkach.
10. Ostatnio zauważyłaś, że rozmiar 36 jest coraz większy. Nie pochwalasz takiej niekonsekwencji przemysłu tekstylnego!
11. Od dwóch lat nie możesz się załapać, by oddać krew.
12. Wcześniej robiłaś to, ale tylko wtedy, kiedy udało ci się oszukać na wadze (czyt. lekarz był ślepy).
13. Ostatnio wszyscy ci powtarzają, że lepiej ci w jasnych kolorach.
14. Twoje ulubione spodnie jakoś dziwnie się rozciągnęły.
15. Czekasz, aż zaczną produkować tik-taki light.
16. Twój akces do Klubu Puszystych ponownie odrzucono.
17. Nie chcą cię tam nawet na honorowego członka.
18. Mimo xx lat wszyscy mówią do ciebie "dziecko".
19. Twierdzisz, że kochasz jedzenie, ale gdy cię ktoś częstuje, właśnie "jesteś najedzona".
20. Wolisz spożywać w samotności - nie lubisz, gdy ktoś patrzy ci na ręce.
21. Nie umawiasz się z facetami, bo się boisz, że zaproponują pójście na kolację.

Sprawdź, na ile pytań udzieliłeś odpowiedzi twierdzącej. Jeśli uzyskałeś:

- 0-10 p.** - nie no, ty po prostu jesteś bardzo szczupła
11-15 p. - cu-kie-rczka?
16-18 p. - powoli stajesz się chodzącym cieniem: może czas byłoby już zjeść to śniadanie z zeszłego wtorku?
19 p. - uważaj: w TV zapowiadają, że dziś będzie mocno wiało!
20-21 p. - prawdopodobnie i tak nie doczytałaś samodzielnie tego testu do końca...

MAGIX CLEANING LAB

ZADBAJ O ZABYTKI



MAGIX
 see hear, feel create

Zafunduj Im:
 - odeszumianie
 - eliminację trzasków
 - wyciszenie wokala

więcej info:
www.fajny.pl
 (dział muzyka)

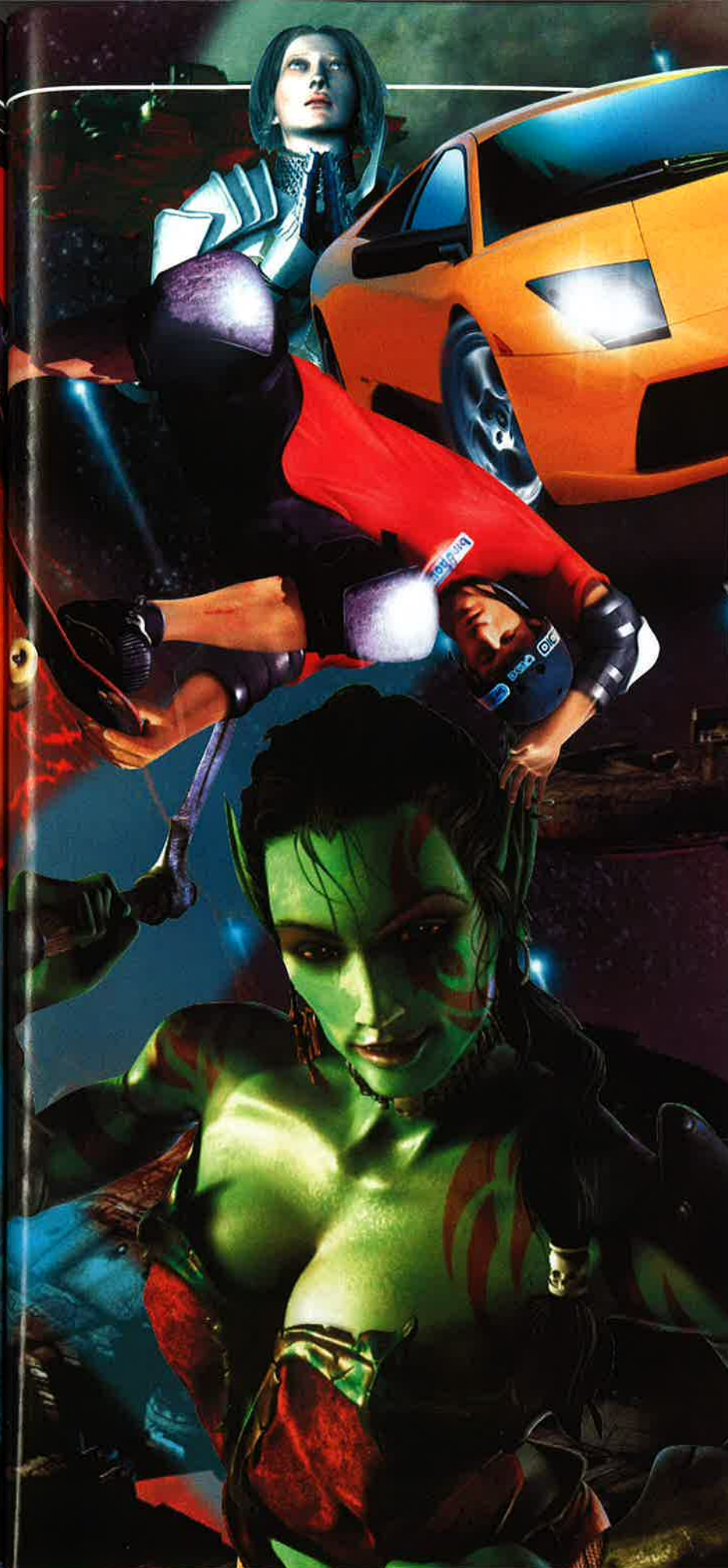
Wybierz! Zagłosuj!! Wygraj!!!

GRA ROKU 2002!

Która z wymienionych gier zasługuje na miano Gry Roku 2002?

- 01 Dungeon Siege
- 02 Grand Theft Auto 3
- 03 Jedi Knight 2
- 04 Mafia
- 05 Medal of Honor: Allied Assault
- 06 Medieval: Total War
- 07 Morrowind
- 08 Neverwinter Nights
- 09 No One Lives Forever 2
- 10 Return to Castle Wolfenstein
- 11 Tony Hawk's Pro Skater 3
- 12 Unreal Tournament 2003
- 13 Warcraft 3
- 14 Hitman 2
- 15 NFS: Hot Pursuit 2
- 16 Hegemonia
- 17 Age of Mythology
- 18 Heroes of Might & Magic IV
- 19 Battlefield 1942
- 20 FIFA 2002





Co to za gry - z jakiego gatunku, o czym - nie będziemy tego zdradzać. Bo jeśli ktoś nie kojarzy danego tytułu, na pewno na niego nie zgłosuje. A jeśli kojarzy - po co to tłumaczyć, skoro i tak już wie?

Wyjaśnimy z kolei co innego. Niektórych zapewne dziwi obecność na tej liście RTCW i MoH. Gry pojawiły się przecież jeszcze w roku 2001. Zatem w jaki sposób znalazły się na tej liście? Cóż, sprawa jest prosta: po pierwsze - dla nas GRA ROKU 2002 oznacza te wszystkie pozycje, jakie pojawiły się w danym roku POMIĘDZY naszymi kolejnymi plebiscytami. Czasem zaś zdarza się, że umieścimy na liście grę, która pojawiła się pod sam koniec roku poprzedniego (tu - 2001) i tym samym nie miała szansy, by dotrzeć do wszystkich fanów i przekonać ich do siebie. My dajemy im uczciwie szansę i mamy nadzieję, że takie wyjaśnienie okaże się satysfakcjonujące?

Nagroda główna w plebiscycie to... wszystkie wymienione tutaj gry! Tzn. jedna osoba otrzyma wszystkie wymienione w plebiscycie tytuły. Dodatkowo rozdamy jeszcze 10 egzemplarzy gry, która zdobędzie tytuł GRY ROKU 2002.

Na grę, która uzyska tytuł CD-Action GRA ROKU 2002 można głosować, wysyłając SMS-a pod numer **7164**.

Treść SMS-a wpisuje się według schematu:

CA.GR.XX

Gdzie XX oznacza odpowiedni kod gry, np. CA.GR.01 - oddajesz własny głos na grę Dungeon Siege.

W konkursie biorą udział tylko te osoby, które prześlą poprawnie wpisane SMS-a.

UWAGA!!!

Wysłanie SMS-a kosztuje tylko 1 zł + VAT. Nie ma ograniczenia liczby SMS-ów przesłanych przez jednego uczestnika, można też głosować na kilka różnych gier.

Konkurs trwa do końca stycznia 2003. Rozstrzygnięcie konkursu - w CDA nr 03/03.

LEAM
LICOMP • EMPIK • MULTIMEDIA

CENEGA

A.P.N. **Promise**
Sp. z o.o.

PLAY
i

CDPROJEKT

DJ REMIXING KIT

u cioci na imieninach, urodziny u Agi, imprezka u Waldka, pamiętne Andrzejki, słynny Sylwester, pierwsza studniówka, ślub w Pielgrzymce...



KARIERA DJ'a PRZED TOBĄ!

W skład DJ REMIXING KIT wchodzi 3CD:

- DJ Music Maker
- Remixing Kit
- Ponad 2000 wysokiej jakości sample

MAGIX

więcej info:
www.fajny.pl
(dział muzyka)

Bantam

BA800 to nowe urządzenie zaprezentowane przez amerykańską firmę Bantam Interactive. Konstrukcja ta ma 256 MB wbudowanej pamięci oraz kolorowy, ciekłokrystaliczny wyświetlacz o przekątnej 1,8 cala. Jest to magazyn, w którym możemy przenosić dane, takie jak obrazki, zdjęcia, muzyka czy nawet krótkie filmy. Litowo-jonowa bateria zapewnia zasilanie urządzenia przez kilka godzin odsłuchiwanie muzyki lub przeglądania fotografii. Dane przesyłane są poprzez port USB. Opcjonalnie można dokupić karty SD lub adapter do samochodowego radioodtwarzacza kasetowego.

www.bantamusa.com



Mocarz



Firma Sidewinder Komputer Systems zaprezentowała niedawno zasilacz komputerowy o mocy 550 W. Przewidziano

go do pracy w najbardziej rozbudowanych komputerach klasy PC, których właściciele pragną wycisnąć z maszyn ostatnie poty, podkręcając wszystko, co się da. Dodatkowo należy wspomnieć, że wentylator wydmuchujący gorące powietrze z wnętrza zasilacza można podświetlić za pomocą wbudowanych kolorowych diod, które włączają się przełącznikiem. Cena urządzenia ma nie przekroczyć 130 dolarów.

www.sidewindercomputers.com

Zegareczek

Zegarek przedstawiony niedawno przez firmę Fossil nie jest tylko zwykłym czasomierzem. W tak małym urządzeniu zintegrowano całkiem sporo funkcji, do których mamy dostęp poprzez system operacyjny Palm OS! Dotykowy ekran pozwala na wygodną nawigację oraz obsługę aplikacji. Wbudowane dwa megabajty pamięci pozwalają na przechowywanie nie tylko systemu, ale także wszelkich danych, jakie użytkownik zechce wprowadzić. Ciekawostką jest tu opcja dowolnej konfiguracji wyglądu pulpitu zegarka, jeśli chodzi o tryb odmierzenia czasu.



www.fossil.com

Zobaczyć niewidoczne

Japońska firma Attic opracowała system Picture Protect Technology, którego zadaniem to uniemożliwić podglądanie tego, co znajduje się na monitorze, osobom postronnym. Użytkownik danego wyświetlacza jest w stanie cokolwiek zobaczyć wówczas, gdy założy odpowiednie okulary. Bez nich na ekranie "wyświetlany" jest jednokolorowy obraz. To doskonałe rozwiązanie dla osób odpowiedzialnych za dane osobowe firmy, pracowników operujących poufnyimi informacjami i tym podobnie.

www.attic-jp.com



MAGICzne głośniki

Wraz ze zwiększającymi się możliwościami multimedialnymi komputerów domowych rośnie też zainteresowanie wyższej klasy zestawami głośnikowymi. Firma Megabajt, dystrybutor produktów marki Tracer, wprowadziła do oferty nowe modele zestawów głośnikowych z przeznaczeniem dla wymagających użytkowników. Jednym z nich są głośniki Tracer MAGIC - zestaw głośników 5 + 1, desygnowany do pracy z zestawami kina domowego, o mocy RMS wynoszącej 60 W i P.M.P.O. równej 1800 W. Głośniki MAGIC na panelu przednim subwoofera mają kolorowy wyświetlacz LCD, który pełni funkcję cyfrowego wskaźnika charakterystyki dźwięku. Jak wszystkie produkty marki Tracer, tak i głośniki MAGIC mają pudełko z polskojęzycznymi opisami i instrukcją obsługi. Wszystkie głośniki marki TRACER charakteryzuje również certyfikat bezpieczeństwa zgodny z polskimi normami. Bardzo dobra jakość dźwięku, jaką zapewnia duży mocy subwoofer, duże satelity i głośnik centralny z drewnianą obudową oraz oryginalny wygląd to podstawowe wyróżniki głośników Tracer MAGIC. Orientacyjna cena detaliczna brutto głośników Tracer MAGIC TRG-55-1800-A-3 wynosi 369 zł. Będą one dostępne na rynku od stycznia 2003 roku.

www.megabajt.com



50 rocznica

IBM uświetnił 50 rocznicę wynalezienia pamięci taśmowej, przedstawiając nową generację produktów Linear Tape-Open

IEEE przez CardBus

Jeśli dysponujemy starszym komputerem typu laptop - raczej istnieją marne szanse, by podłączyć doń - przykładowo - kamery poprzez złącze FireWire. Od pewnego czasu jest to możliwe, ponieważ firma RATOC Systems International produkuje specjalne przejściówki, które pozwalają wyposażać przenośny komputer nie tylko w porty IEEE 1394, ale także w USB 2.0: poza tym możliwe są inne udogodnienia. Za wszystko odpowiedzialne są specjalnie spreparowane karty CardBus (PCMCIA).

web2.rexpcard.co.jp



King

Tajwańska firma KingYoung opracowała bardzo zwartą konstrukcję komputera pozwalającego na wykorzystanie procesorów Intel Pentium 4 (478 nóżek). Chipsem to SIS 651/692, częstotliwość magistrali systemowej dochodzi do 533 MHz, a procesorów do 2,53 GHz. Cztery złącza pamięci pozwalają na obsadzenie do 2 GB RAM. Zintegrowana karta graficzna z kolei umożliwia pracę z dwoma monitorami. Nie zapomniano także o układzie dźwiękowym kompatybilnym ze standardem AC 97, kontrolerze dysków twardych ATA-133 (obsługuje do 4 napędów), karcie sieciowej 100 megabitów, portach USB 1.1 i 2.0, złączu IEEE 1394 oraz obsłudze klawiatury i myszy. Całość ma wymiary 14,8 na 25,4 na 7,1 centymetra i waży 2,5 kg!

www.kingyoung.com.tw



Zimowa komórka

Siemens wprowadza nową, atrakcyjną wersję telefonu komórkowego ME45. Ten odporny na wstrząsy, wilgoć i kurz oraz bogaty w funkcje aparat ma teraz stylową obudowę w kolorze "arktycznego błękitu" oraz przyciągającą uwagę, czerwone podświetlenie ekranu. Telefon - mimo wielu wdrożonych "funkcjonalności" - jest mały, lekki i ergonomiczny. Zimowy ME45 sprawdzi się dobrze zarówno w sali konferencyjnej, jak i na alpejskich stokach. Telefon jest mały, ale wyposażony w duży ekran. Na sporym graficznym wyświetlaczu o wysokiej rozdzielczości mieści się nawet 7 wierszy tekstu. Można dzięki temu wygodnie przeglądać długie wiadomości tekstowe (760 znaków), wiadomości EMS z grafiką i dźwiękiem oraz terminy na cały dzień, także grać w atrakcyjne gry. "Zimowy" ME45 waży tylko 99 g i jest odporny na wodę, wstrząsy i pył. Dlatego nie zagraża mu aktywny tryb życia użytkownika, ulice w godzinach szczytu, zatłoczone kluby nocne ani surowe warunki przy uprawianiu sportów zimowych. Nie ma również problemów z dostępem do informacji w terminarzu czy książce adresowej, ponieważ telefon zawiera organizer o rozszerzonych możliwościach, pozwalający na łatwą synchronizację z programem Microsoft Outlook(tm). Elastyczna organizacja pamięci umożliwi swobodne przydzielanie jej zasobów odpowiednio do potrzeb - mogą to być np. wiadomości, wpisy w kalendarzu czy adresy. Telefon umożliwia także korzystanie z GPRS, co pozwala na szybkie odbieranie i wysyłanie danych. Aparat wyposażono w przeglądarkę WAP, która zapewnia dostęp do przeróżnych informacji zamieszczanych w Sieci, np.

sprawdzanie komunikatów o warunkach śniegowych podczas podróży. Dzięki obsłudze technologii inteligentnego wprowadzania tekstu (T9) szybkie pisanie długich wiadomości również nie stanowi tu problemu. Obsługa telefonu dodatkowo ułatwiają bezprzewodowe przesyłanie danych przez port podczerwieni (IrDA), głosowe wybieranie numerów czy funkcji oraz wbudowany tryb głośno mówiący. Telefon zapewnia do 300 godz. pracy w stanie gotowości i do 100 minut rozmów. W Polsce powinien być dostępny od grudnia 2002.

www.siemens.pl



Nvidia GeForce FX

W końcu doczekaliśmy się oficjalnej zapowiedzi nowego układu giganta, jakim jest firma Nvidia. Podstawowe właściwości nowych układów:

- **Proces technologiczny:** 0,13 mikrometra
- **Tranzystory:** 125 milionów (2 razy więcej niż GeForce)
- **Magistrala:** 256-bitowa
- **Kość:** Flip-Chip BGA
- **Zegar:** powyżej 500 MHz (zależny od modelu)
- **Szybkość przetwarzania:** 350 milionów trójkątów na sekundę
- **Szyna:** AGP 8X (2,1 GB/s)
- **Szybkość pamięci:** 1 GHz (500 MHz DDR)
- **Magistrala pamięci:** 128 bitów (DDR II)
- **Pojemność pamięci:** 128 MB i 256 MB
- **Inne:** technologia Lightspeed Memory Architecture trzeciej generacji

www.nvidia.com



CD-R HAWK

Hawk logo is a trademark owned by Hawk, Inc. Los Angeles, California - Manta is the exclusive distributor for Hawk, Inc. products in Europe

parametry techniczne dorównujące
specjalistycznym płytom **Audio**
służącym do nagrywania
wysokiej jakości dźwięku

doskonalej jakości **folia srebrna**
jako nośnik właściwy

najtrwalsza, spośród
dostępnych na rynku nośników,
warstwa serigraficzna
(wierzchni nadruk i ochrona
właściwego nośnika foliowego przed
uszkodzeniami mechanicznymi)

doskonale **wyważenie**

40-krotna
prędkość nagrywania

Wypali? Na pewno!



CD-R Hawk Specyfikacja:

Pojemność	700 Mb ± 0,1
Czas nagrywania	80 min
Średnica dysku	120 mm ± 0,1
Grubość	1,2 mm
Średnica powierzchni nagrywania	44,7 mm - 118 mm
Materiał nośnika	poliwęglan
Warstwa zapisu	ftalocyjanina
Warstwa odbłaskowa	srebro

Szukaj w sklepach na terenie całego kraju!

Sprzedaż wysyłkowa „Hawk” tel. (022) 332-34-52, Pon. - Pt. w godz. 10⁰⁰ - 18⁰⁰
dostawa w 24 godziny! Sklep internetowy: www.hawk.com.pl

Wyłączna dystrybucja na rynku polskim: MANTA Multimedia Sp. z o.o.
ul. Matuszewska 14 bud. 4. 03-876 Warszawa, kontakt: tel.: +48 22 332 34 50, fax: +48 22 332 34 60

(LTO) i informując o dostawie stu-tyśczennego napędu taśm LTO IBM TotalStorage Ultrium. Klienci uży- wają napędów taśmowych LTO, by sporządzać kopie zapasowe i archi- wizować dane, a także przechowy- wać kluczowe informacje, takie jak transakcje z wykorzystaniem kart kredytowych, kartoteki medyczne czy listy plac. Napędy te sprostały wymaganiom nowych testów cer- tyfikacyjnych LTO i są już dostar- czane klientom Original Equipment Manufacturing (OEM). Napęd LTO Ultrium drugiej gene- racji zapewni dwukrotnie większą pojemność, do 400 GB, w postaci skompresowanej (przy współczyn- niku kompresji 2:1) i ponad dwu- krotnie szybszy transfer danych niż w przypadku generacji poprzedniej urządzeń. Nowe napędy LTO będą korzystać z interfejsu Ultra-160 SCSI oraz 2-gigabitowych łączy optycznych. Zaprojektowano je tak, aby odczytywały i zapisywały taśmy LTO pierwszej generacji i za- bezpieczały poprzednie inwestycje klientów. Nowe produkty taśmo- we będą wprowadzane do oferty przez cały rok 2003. W maju 1952 roku IBM wprowadziło na rynek stację taśm Model 726, która prze- chowywała 1,4 MB danych (tyle, co jedna współczesna dyskietka) na rolce filmowej o średnicy ponad 12 cali. W tym roku firma ogłosiła, że udało się zapisać 1 terabajt danych na cyfrowej liniowej taśmie umiesz- czonej w kasie, co odpowiada ponad 1500 dyskom CD (patrz foto- grafia). Kiluletnie plany związane z kasą 1 TB obejmują stopnio- we wprowadzanie na rynek stacji taśm, które będą obsługiwać po- pojemności od 200 GB do 1 TB i uzu- pełnią rozwiązania średniej klasy oparte na technologii LTO.

www.ibm.pl

Stare ceny, nowa jakość

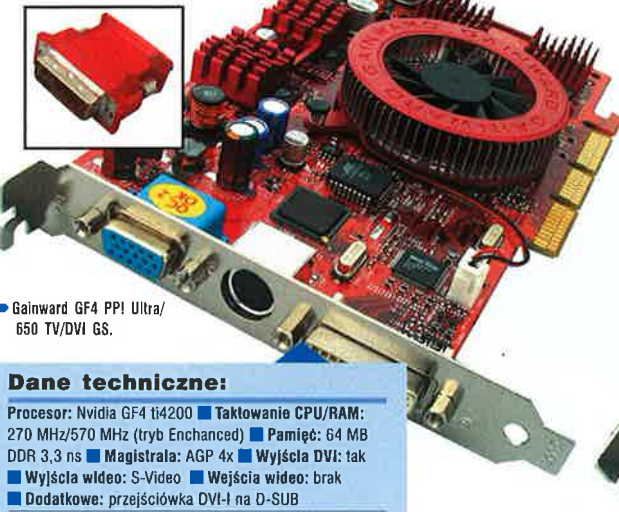
Firma Philips Polska informuje o zmianie niektórych parametrów technicznych monitorów LCD serii 150X3, 150P3, 150B3 oraz 150S3. Są to bez wyjątku zmiany na lep- sze. I tak w przypadku modeli 150X3, 150P3 oraz 150B3 zwiększo- no kontrast z 350:1 do 400:1. Skrócono również czas reakcji ma- trycy, tak ważny w świetle coraz po- wszechniejszych aplikacji multime- dialnych. Poprzedni wynik - ok. 30 ms - obniżono do ok. 25 ms, co sta- wia monitory LCD Philipsa w ścisłej czołówce rynku. W przypadku modeli z serii 150S3 zwiększono wartość jasności matrycy do 250 cd/m2. Mimo wprowadzenia udo- skonań technicznych, ceny moni- torów nie uległy zmianie.

www.philips.pl

Mniej niż 1000!



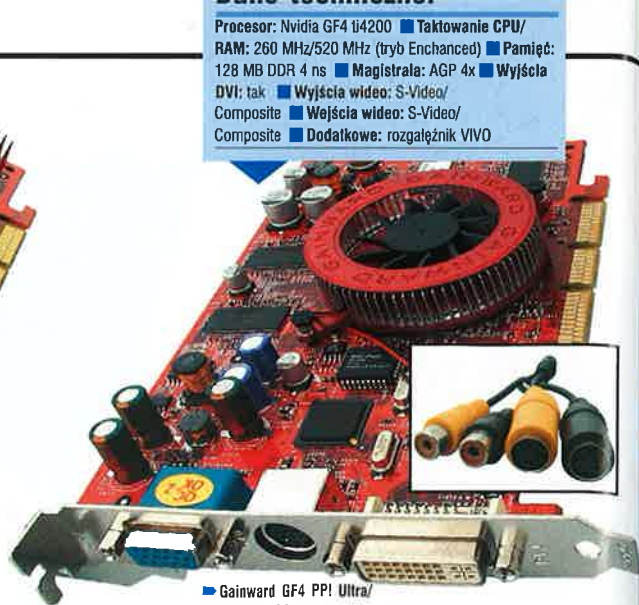
Od 2 grudnia 2002 r. AB sprzedaje 15-calowy monitor LCD w cenie niższej niż 1000 zł. LiteOn J15AAC kosztuje 999 zł (cena resellerska netto) dla wszystkich partnerów handlowych AB, bez względu na przysługujący im poziom cen.



Gainward GF4 PP! Ultra/ 650 TV/DVI GS.

Dane techniczne:

Procesor: Nvidia GF4 ti4200 ■ Taktowanie CPU/RAM: 270 MHz/570 MHz (tryb Enhanced) ■ Pamięć: 64 MB DDR 3,3 ns ■ Magistrala: AGP 4x ■ Wyjścia DVI: tak ■ Wyjścia wideo: S-Video ■ Wejścia wideo: brak ■ Dodatkowe: przejściówka DVI-I na D-SUB



Gainward GF4 PP! Ultra/ 650 XP GS.

Złote sample Gainwarda

Gainward GF4 PP! Ultra/ 650 TV/DVI GS i XP GS

techNICK

Jako że ceny kart graficznych, choć powoli, nieustannie spadają, producenci starają się zainteresować własnymi produktami potencjalnych nabywców i oferują dodat- kowo wyposażone lub ulepszone wersje znanych już kon- strukcji. Takie zabiegi stosuje również firma Gainward w coraz to ciekawszych kartach, własnej produkcji.

Gainward GF4 PP! Ultra/650 TV/DVI GS i XP GS to karty wyprodukowane z wykorzystaniem procesora graficznego Nvidia GeForce 4 Ti4200. Różnią się one między sobą pewnymi dość ważnymi szczegółami, jakie zamierzam po- krótce opisać.

W wersji TV/DVI GS zastosowano 64 MB pamięci DDR o czasie dostępu równym 3,3 ns, dzięki czemu możliwe stało się przetaktowa- nie fabryczne (tryb Enhanced) do wartości 570 MHz (przy 500 MHz standardowych), a procesor podkręcono do 270 MHz (przy 250 MHz standardowych). Prócz wyjścia VGA (D-SUB) zastosowano także cyfrowe DVI-I oraz S-Video dla telewizora lub magnetowidu.

Wersja XP GS różni się nie tylko wielkością pamięci - w sumie zainstalowano jej aż 128 MB, ale także czasem dostępu kości, który w tym przypadku wynosi 4 ns. Wolniej pracujące moduły nie pozwalają na to, by je bezpiecznie (stabilnie) podkręcać do wartości takiej jak w przypadku poprzedniego modelu; dlatego też tryb Enhanced służy ustaleniu wartości taktowania na 520 MHz/260 MHz - odpowiednio dla pamięci oraz procesora. Nie pozostaje to bez znaczenia, jeśli chodzi o wydajność programów i gier 3D, choć

nie jest ona dużo niższa od tej w testowanej karcie. Zresztą spójrzcie na wyniki w tabelce. Cechą odróżniającą tę konstrukcję od jej poprzedniczki jest nie tylko pojemność pamięci, ale także moduł VIVO, który umożliwia przechwytywanie obrazu wideo i jego obróbkę oraz zapis na dysku twardym komputera. Obydwie karty wypo- sażono w przejściówki DVI-I na D-Sub (dla drugiego monitora CRT lub LCD) oraz w przypadku wersji XP - w rozgałęźnik VIVO. Ponadto dołączono sterowniki wraz z instrukcjami w j. angielskim oraz co ważne - z polską instrukcją, którą - według mnie - przygotowano lepiej niż tę oryginalną i jest przez to bardziej przejrzysta. Dodano też aplikację interVideo WinDVD 3.0 przydatną osobom, które pragną oglądać filmy DVD. Wersję XP wzbogacono też o programy interVi- deo WinProducer i WinCoder do obróbki filmów wideo wprowadzo- nych przez moduł VIVO, a także do zapisu wyników w jednym z kilku formatów, w tym MPEG-2. Całości dopełnia gra Serious Sam.

Dla użytkowników ważną informacją będzie zapewne to, że firma, która dostarczyła karty do testów, udziela na nie aż 36miesięcznej gwarancji. Obraz - zarówno w trybie 2D, jak i 3D - niestety ustępują temu oferowanemu przez konstrukcję Matroksa i z układami ATI (większością), mimo to jest na tyle dobry, by się tym zbytnio nie przejmować. Wydajność wystarcza do komfortowej obsługi progra- mów, np. grania w najnowsze dostępne pozycje w rozdzielczo- ściach do 1024 na 768 punktów, i to nawet z włączonymi systema- mi wygładzania skośnych linii oraz filtrowaniem anizotropowym. Przy wyższych trybach może się to już objawić zauważalnym spowolnieniem pracy programu. Obydwie karty warte są tego, by się nimi zainteresować, a to, która wersja bardziej przypadnie czytelnikom do gustu, pozostaje już tylko kwestią zapotrzebowania.

W przypadku sporej rynkowej konkurencji firma Gainward całkiem skutecznie walczy o to, aby pozyskać jak najwięcej klientów, czy to się uda? Zależy to po części od Was.



Gainward GF4 PP! Ultra/650 TV/DVI GS

Cena: 890 zł* ■ Dostarczył: Multimedia Vision, ul. Emaliowa 28, 02-295 Warszawa, tel. (0 22) 338 90 00, faks (0 22) 338 90 10

niezła wydajność ■ polska instrukcja obsługi ■ brak przewodu S-Video

Internet: www.mmv.pl

Gainward GF4 PP! Ultra/650 XP GS

Cena: 999 zł* ■ Dostarczył: Multimedia Vision, ul. Emaliowa 28, 02-295 Warszawa, tel. (0 22) 338 90 00, faks (0 22) 338 90 10

świetna jakość przechwytywanego obrazu ■ niezłe oprogramowanie ■ brak przedłużacza S-Video i Composite

Internet: www.mmv.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Firma Nazwa		Gainward Ultra/650 TV/DVI 64 MB DDR	Gainward Ultra/650 XP 128 MB DDR	MSI MX440 8X 64 MB DDR	ATI Radeon 9700 PRO 128 MB DDR
Commanche 4 Demo 1600x1200 32bit	FPS	31,39	32,07	22,42	31,39
Codecreatures Official score		1856	2102	x	2950
Unreal Tournament 2003 1600x1200 32 bit Flyby/Boot Match	FPS/FPS	66/37	88/42	42/30	107/40
Quake III Arena Fastest HQ 1024x768	FPS	187	186,8	192,8	191,8
HQ 1600x1200	FPS	167,7	166,3	155,4	169,2
3D Mark 2000 v. 1.1 Default Benchmark 32bit	FPS	126,5	118	86,6	156,5
3D Mark 2001 SE Default Benchmark	3DMarks	10315	10124	8593	10272
	3DMarks	9119	8948	5918	10877

Komputer testowy: AMD Athlon 1333 MHz, 512 MB RAM DDR, MSI K7T266 Pro2

MSI AGP8X POWER

Ti4200 8X



Właściwości

- NVIDIA® nfiniteFX™II wyposażone w podwójne układy cieniowania Vertex oraz w programowalny układ cieniowania pikseli, pozwalające uzyskać praktycznie nieskończoną liczbę efektów specjalnych.
- Technologia NVIDIA® nView™ - najnowsze rozwiązanie w dziedzinie łatwości obsługi układów wyświetlaczy.
- NVIDIA® Accuview Antialiasing™ - nie do pokonania w dziedzinie jakości i liczby klatek na sekundę.

Dane techniczne

- Obsługa AGP 8x
- Układ czwartej generacji NVIDIA® GPU-GeForce4™ Titanium
- Engine NVIDIA nfiniteFX™II
- Podwójny programowalny układ cieniowania Vertex
- Nowoczesny programowalny układ cieniowania pikseli
- Bufor tekstury 3D i cieni
- Mapowanie wzgórków Z-Correct
- Podsystem Accuview Antialiasing™
- Technologia nView™

Valuable Software Inside



845PE Max2 Intel® 845PE Chipset



- Obsługa procesorów Intel® Pentium®4 do 2.8 GHz
- FSB:533MHz
- Układ Intel® ICH4 na płycie, obsługa 6 portów USB 2.0/1.1
- Układ 10/100/1000 Gigabyte Ethernet LAN na płycie (opcja)
 - Układ dźwiękowy C-Media 5.1 wraz z dołączonym oprogramowaniem MSI 5.1 DVD
 - IEEE 1394 do 400Mbps (opcja)
 - ATA133 IDE RAID 0 lub 1 (opcja)

648 Max SiS® 648 Chipset



- Obsługa procesorów Intel® Pentium®4 do 2.8 GHz
- Układ 10/100/1000 Gigabyte Ethernet LAN na płycie (opcja)
- Układ dźwiękowy C-Media 5.1 wraz z dołączonym oprogramowaniem MSI 5.1 DVD
 - 3 gniazda pamięci SDRAM obsługujące układy
 - DDR266 (PC2100) i DDR333 (PC2700) do 3 GB
 - Szyna FSB z zegarem 533 MHz
 - Obsługa AGP 8x
 - ATA133

KT4 Ultra VIA® KT400 Chipset



- Obsługa procesorów AMD Athlon™XP / Athlon™ / Duron™
- 3 gniazda SDRAM DDR400 do 3GB
- Obsługa kart graficznych AGP 8x
- 6 szybkich portów USB2.0 (480Mbps)
 - Układ 10/100 Ethernet LAN na płycie (opcja)
 - Produkowany wyłącznie przez MSI układ PC2PC-Bluetooth™, obsługujący łączność Bluetooth (opcja)
 - Układ dźwiękowy 5.1 wraz z dołączonym oprogramowaniem MSI 5.1 DVD

MSI
MICRO STAR INTERNATIONAL
Link to the Future

incom
INCOM SA
Wrocław (71) 35 88 000
Warszawa (22) 86 88 000
<http://www.incom.pl>

ACTION jeszcze szybciej!
ACTION WARSZAWA
Tel: (22) 836 62 28
Fax: (22) 877 06 20
<http://www.action.pl>

Gratis!!!
Pieniążek MSI
Od listopada 2002 roku
31 listopada 2003 roku
płyty: 845PE Max,
845Z Max, 845 Max 80,
KT4V, 648 Max 80,
MSI 845PE Max 80,
MSI 845Z Max 80,
MSI 845 Max 80

LiteOn J15AAC

Matryca: TFT 15,1"
Rozdzielczość: 1024 x 768
Plamka: 0,297 mm
Czas odpowiedzi matrycy: 15/27ms
Kontrast: 350:1
Jasność (luminacja): 200 cd/m2
Pobór mocy: 30 W
Zgodność z PnP: DDC1/DDC2B
System sterowania parametrami (menu): OSD
Wymiary: 385 x 365 x 172 mm
Ciężar: 4,2 kg
Wbudowany zasilacz
Wbudowana głośniczki
Norma TCO '99
Kolor błękitny
Gwarancja 36 miesięcy + serwisowa door to door

www.ab.pl

Aktywny USB

Standard USB zapewnia poprawne przenoszenie sygnału w linii prostej (tzn. przez zwykłe kable lub przedłużacze USB) do 5 m.



W celu umieszczenia urządzenia (drukarki, skanera etc.) w większej odległości od komputera (powyżej 5 m) niezbędne jest zastosowanie dodatkowego wzmocnienia sygnału - np. koncentratora (hub) USB z zasilaczem zewnętrznym (a w przypadku gdy urządzenie będzie w odległości 10-15 metrów, niezbędny jest kolejny hub USB itd.). Alternatywne dla tak kosztownego rozwiązania to przedłużacz aktywny USB marki SEVEN. Umożliwia on przedłużenie sygnału USB o kolejne 5 metrów bez konieczności inwestowania dodatkowych funduszy w zestawy z zasilaczem zewnętrznym. Możemy zatem postawić drukarkę USB w odległości np. 8 m od komputera, wykorzystując do tego przedłużacz aktywny USB oraz zwykły 3-metrowy kabel drukarki. W celu umieszczenia urządzenia zewnętrznego w odległości między 10 a 15 m należy zastosować 2 takie przedłużacze itd. Standard USB, jak każdy inny, ma także ograniczenia - maksymalna końcowa odległość pomiędzy komputerem a urządzeniami nie powinna przekraczać 25 metrów, stąd możliwe jest równoczesne wykorzystanie do 4 takich przedłużaczy (połączonych w jeden sznur), do którego można dopiąć dane urządzenie z kablem. W zestawie do przedłużacza aktywnego dołączono także płytkę CD ze sterownikami do systemów MS Windows 98/2000/ME/XP. Cena detaliczna - 57 zł.

www.seven-line.pl

■ Creative Audigy 2 Platinum to nowoczesna karta muzyczna - charakteryzuje się doskonałymi parametrami i możliwościami.

Dane techniczne:

Wyjścia na karcie: analogowe (pród/tył/środek/subwoofer/środkowy tył), cyfrowe od obsługi trybu 5.1 ■ **Wejścia i wyjścia na module:** analogowe (Jack i Chinch), cyfrowe (optyczne i elektryczne), Midi, port SB1394/FireWire ■ **Próbkowanie:** 8; 11,025; 16; 22,05; 24; 32; 44,1; 48 i 96 kHz w trybie 6.1 oraz do 192 kHz w trybie stereofonicznym ■ **Stosunek sygnału do szumu:** do 106 dB ■ **Całkowite zniekształcenia harmoniczne + szum przy częstotliwości 1 kHz (AES17):** 0,004% ■ **Zawartość zestawu:** Karta Sound Blaster(r) Audigy(tm) 2 PCI, Kabel Digital CD Audio, Joystick/MIDI bracket, Instrukcja użytkownika (na CD), Quick Start Guide, Leaflet, Creative Software Pack, Sterowniki pod Windows(r) 98SE, 2000 SP2, Me i XP, SoundFont(r) Sample Banks ■ **Programy użytkowe firmy Creative:** Creative MediaSource Go, Creative MediaSource Organizer, Creative MediaSource Plater, Creative Audio Stream Recorder 2, Creative Audio HQ, Creative Diagnostics, Creative MiniDisc Center, Creative Restore Defaults, Creative Wave Studio, Creative SoundFont Bank Manager, Creative Speaker Kalibrator, Creative Speaker Settings, Creative Surround Mixer, CD z prezentacją możliwości karty Sound Blaster(r) Audigy(tm) 2, Creative DVD-Audio Sampler Disco, Sound Blaster(r) Audigy(tm) 2 Getting Started Demonstration, - Gry: Soldier of Fortune(r) II: Double Helix, Hitman 2: Silent Assassin



Drugie wcielenie...

Creative Audigy 2 Platinum

■ Maciej Lewczuk

Firma Creative od dłuższego czasu jest "na cenzurowanym". Wielu malkontentów zarzuca jej, że nowe produkty zawierają kosmetyczne poprawki, a ceny skutecznie odstrasza. Czy to jednak zasługa marketingu, że tak wielu użytkowników "przesiada" się na nie, porzucając montowane na płytach głównych układy dźwiękowe i tańsze karty oferujące - podobno - zbliżone parametry?

Karty z serii Audigy 2 **wzbogacono** o kilka nowinek. Wśród najważniejszych znajduje się opcja odtwarzania dźwięku w standardzie Dolby Digital EX, co oznacza, że możemy podłączyć aż siedem kolumn (6.1). Dodatkowo karta ma certyfikat zgodności ze standardem jakości dźwięku THX. Kolejną innowacją jest nagrywanie dźwięku z rozdzielczością 24 bitów (zamiast 16) oraz częstotliwością 96 kHz, może on przyjąć wartości - 14 bitów i 192 kHz! Dzięki tym właściwościom wielbiciele muzyki zapisanej na krążkach DVD-Audio powinni być usatysfakcjonowani, szczególnie że do karty dołączono oprogramowanie, za pomocą którego odsłuchamy takie nośniki (oczywiście w komputerze musi być czytnik DVD).

To główne nowinki wprowadzone w stosunku do Audigy 1. Reszta to poprawione sterowniki i oprogramowanie oraz dodatkowe aplikacje, dzięki którym można wykorzystać potencjał Audigy 2.

Karta - mimo tak zaawansowanych opcji - nie nadaje się do profesjonalnej pracy, gdyż w przypadku samplowania dźwięku wzbogaconego w czasie rzeczywistym o dowolny oferowany przez produkt Creative efekt rozdzielczość spada do 16 bitów, a częstotliwość do 48 kHz! Tylko przy "czystym" dźwięku można wykorzystać maksymalne parametry karty.

Kartę Creative Audigy 2 w wersji Platinum wzbogacono o moduł montowany w miejscu kieszeni 5,25 cala, pozwalający na podłączenie zewnętrznych urządzeń dostarczających lub pobierających sygnały cyfrowe (złącza optyczne oraz elektryczne) i analogowe (złącza Chinch i Jack), a także porty Midi oraz SB 1394 (FireWire). Nie zapomniano także o możliwości sterowania za pomocą pilota na podczerwień.

Dość spraw technicznych - ważne są tu przede wszystkim wrażenia słuchowe. Wykorzystując kartę Audigy 2 w podobnych warunkach, jak miało to miejsce w przypadku Audigy pierwszej generacji - nie zauważa się specjalnych różnic w pracy karty. Wspomnieć należy, że sprawdziliśmy różnice między kartami obydwu generacji, korzystając z głośników Creative Inspire 6.1 6700 oraz zestawów Media-Tech Zambra 5.1 i Tornado 5.1. Efekty generowane podczas zabawy gramy wykorzystującymi zaawansowane funkcje dźwięku przestrzennego nie różnią się zbyt wiele, choć dzięki tylnemu głośnikowi centralnemu wrażenie dookoła środowiska jest trochę lepsze. Obecnie sprzedawane gry nie obsługują jeszcze w pełni możliwości dźwięku 6.1 ani formatu 24 bit/96 kHz. Na to jeszcze trochę poczekamy. Ogólnie odniosłem wrażenie, że dźwięk generowany przez Audigy 2 jest jakby bardziej "miękkim", jeśli tak się można wyrazić, czyli przyjemniejszy dla ucha.

Karta Creative Audigy 2 Platinum to bardzo ciekawa propozycja dla osób, którym znużyły się stereofoniczne efekty ze słabszych kart dźwiękowych, lub mający układy AC'97 na starszych płytach głównych. Jeżeli jednak nie zamierzasz słuchać DVD-Audio i masz już Audigy pierwszej generacji - nie zyskasz wiele na tej zmianie.

① Creative Audigy 2 Platinum

Cena: 1030 zł* ■ Dostarczył: Creative Labs (Irl) Ltd., Przedstawicielstwo w Polsce, ul. Bzowa 21, 02-708 Warszawa, tel. (0 22) 853 02 66

■ możliwość wykorzystania samplowania 24 bit/96 kHz ■ bogaty pakiet oprogramowania

■ samplowanie jedynie przy 16 bit/48 kHz przy sprzętowych efektach ■ cena

Internet: www.creative.pl, www.soundblaster.com

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.



■ Kulkowa mysz radiowa oraz bezprzewodowa klawiatura to podzespoły zestawu Logitech Cordless Desktop Deluxe.

Dane techniczne:

Połączenie: bezprzewodowe radiowe ■ Podłączenie: USB/PS2 ■ Myszka: 2 przyciski + rolka (działa jako 3ci przycisk), optyczna ■ Zasilanie: 2 baterie AA (klawiatura) + 2 baterie AAA (mysz) ■ Dodatki: podkładka pod nadgarstki (klawiatura), CD ze sterownikami, przejściówka USB-PS2

Wygoda i swoboda

Logitech Cordless Desktop Deluxe

■ Mike-L

Dobra klawiatura i ergonomiczna mysz to podstawa komfortowej pracy i zabawy z komputerem. Jeśli na dodatek nie mamy do czynienia z płaczącymi się na biurku przewodami - to już pełnia szczęścia. Jednak aby dostąpić takiej swobody i komfortu, trzeba znacznie więcej zapłacić niż za komplet akcesoriów przewodowych.

Cordless Desktop Deluxe to kolejna z serii nowych propozycji firmy Logitech przeznaczona dla entuzjastów całkowitej wolności, ale też braku ograniczeń, jakie nakładają na użytkownika urządzenia podłączone do komputera przewodami. Zestaw składa się z kulkowej myszy o niezwykle ergonomicznej konstrukcji, którą przewidziano tak dla prawo-, jak i leworęcznych. Klawiaturę wyposażono w standardową liczbę przycisków, rozłożonych w tradycyjny sposób. Ponadto dołożono kilka przydatnych klawiszy specjalnych, odpowiedzialnych za „usypianie” komputera, wywoływanie najczęściej odwiedzanych stron WWW lub uruchamianie aplikacji niezbędnych podczas codziennej pracy. Sterowanie mediami oraz niektórymi aplikacjami odbywa się tu za pomocą przycisków regulacji głośności, a także przycisków funkcyjnych (od F1 do F12) po włączeniu trybu F-Lock (przycisk obok ESC). Firma Logitech wzięła także pod uwagę użytkowników Macintosha, gdyż klawisze Windows działają tak jak podobne w przypadku Apple'a (są odpowiednio oznaczone: jak fajbuszko, Option).

Całość, wraz z oprogramowaniem dołączonym na krążku, doskonale sprawdza się tak podczas pracy, jak i zabawy. Choć mimo wszystko nic nie irytowało mnie tak bardzo jak przewód, który blokował się za biurkiem podczas szybkiej rozgrywki w UT 2003, przy Cordless Desktop Deluxe problem zniknął.



Logitech Cordless Desktop Deluxe

Cena: 310 zł* ■ Dostarczył: VERACOMP SA, ul. Zawila 61, 30-390 Kraków, tel. (012) 252 55 55, faks (012) 252 55 00

■ ergonomiczna mysz dla prawo- i leworęcznych ■ dobrze wyprofilowana klawiatura z mnóstwem funkcji ■ przyciski Macintosha ■ trzeba wydać sporo kaski na taki zestaw

Internet: www.veracomp.pl, www.logitech.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.

modemy dobre



poniżej 5 powodów
dla których warto wybrać



PENTAGRAM
THE PERFECT SIMPLICITY

1. Większa odporność na przepięcia i gwarancja stabilnej pracy - dzięki zabezpieczeniu, których nie znajdziesz w standardowych wersjach modemów, produkowanych na inne kraje

Najnowsza seria faksmodemów PENTAGRAM jest jeszcze lepiej dostosowana do polskich realiów. W procesie adaptacji szczególną uwagę zwróciliśmy na odporność modemów na skoki napięcia. Z powodu przepięć na linii telefonicznej cierpią nie tylko użytkownicy nadal często spotykanych archaicznych linii napowietrznych, ale także abonenci nowoczesnych central telefonicznych. Aby zapobiec tym problemom, PENTAGRAM jest wyjątkowo dobrze chroniony przed uszkodzeniem - wyposażono go w tor analogowy o zwiększonej odporności i specjalne, dodatkowe elementy, nie stosowane w standardowych wersjach modemów, przeznaczonych na inne kraje. Wszystko to gwarantuje prawie zerową awaryjność i stabilną pracę.



nowa seria modemów PENTAGRAM, poznasz ją po kolorowym laminacie

2. WWWiedza w pigułce w komplecie z każdym PENTAGRAM-em



Każdy PENTAGRAM wyposażony jest, oprócz polskiej instrukcji obsługi, w dodatkowe materiały, niezwykle pomocne zarówno początkującym, jak i bardziej zaawansowanym użytkownikom. Poradnik "abc Internetu" wprowadza w świat nieprzebranych zasobów Sieci, pomaga skonfigurować połączenie i pocztę, "Internet to nie wszystko" uczy, jak wykorzystać faksmodem do komunikacji faksowej i bezpośrednich połączeń modem-modem.

3. Pełna gwarancja z bezpłatnym serwisem S.O.S.

Modemy PENTAGRAM, jako jedyne w Polsce, objęte są pełną gwarancją PENTAGRAM S.O.S. (Serwis Odbiera Sprzęt - Serwis Odsyła Sprzęt) z bezpłatnym serwisem "od drzwi do drzwi". W przypadku awarii sprzętu nie trzeba nawet ruszać się z domu! Wystarczy konsultacja z działem Pomocy Technicznej i (w razie potrzeby) wezwanie na miejsce kuriera, który sprzęt odbierze, a następnie dostarczy z powrotem naprawiony lub wymieniony na nowy.

4. Doskonała jakość i wydajność

potwierdzona testami i zadowoleniem setek tysięcy użytkowników

Modemy PENTAGRAM wielokrotnie zdobywały uznanie nie tylko specjalistów - czytelnicy magazynu CHIP wybrali modem tej marki Produktem Roku 2001.



PENTAGRAM Dark 561



PENTAGRAM Shadow



PENTAGRAM Omron 561



PENTAGRAM Dark 561



PENTAGRAM Fala 56K USB



PENTAGRAM Omron2 561



PENTAGRAM Dark 561



PENTAGRAM Dark 56K



PENTAGRAM Omron2 561



PENTAGRAM Fala 56K USB



02-295 Warszawa
ul. Emaliowa 28
faks (0-22) 338 9010
e-mail: handlowy@mmv.pl

tel. (0-22) 338 9000
www.pentagram.pl

Multimedia Vision - Wyłączny Autoryzowany Dystrybutor produktów PENTAGRAM



Pioneerskie DVD

Do oferty AB trafiła najnowsza nagrywarka DVD firmy Pioneer: DVD-R-RW DVR-A05, która w wersji bulk nazywa się DVR-105. Nagrywarka ta wypala płyty DVD-R z prędkością 4x, a DVD-RW z prędkością 2x. Umożliwia również nagrywanie płyt CD-R z prędkością 16x oraz płyt CD-RW z prędkością 8x. Prędkości odczytu wynoszą: 32x dla CD-ROM i 6x dla DVD-ROM. Zapisanie całej płyty 4.7 GB DVD-R zajmuje 15 minut. DVR-A05 wyposażona jest w interfejs ATAPI i bufor o pojemności 2 MB. Może być instalowana zarówno w poziomie, jak i w pionie. Sprzedawana jest z oprogramowaniem MyDVD Video Suite 4 (Sonic Solutions), CinePlayer, Instant CD/DVD V6.5 (VOB) oraz dwoma płytkami DVD-R i DVD-RW. Gwarancja - 12 miesięcy, sugerowana cena DVR-A05 dla użytkownika końcowego to 1899 zł, DVR-105 to 1649 zł.

www.ab.pl

P4PB

Firma VIA Technologies zaprezentowała płytę główną P4PB Ultra, przeznaczoną dla najszybszych procesorów Intel Pentium 4 i fascynatów technologii PC, którzy żądają wysokiej wydajności, pełnego zestawu cech komunikacyjnych oraz bogatego wyposażenia dodatkowego. VIA P4PB Ultra wyposażono w chip-set z górnej półki - VIA Apollo P4X400, który oferuje technologicznie najnowsze cechy wydajnościowe, takie jak obsługa Hyper-Threading dla najnowszych procesorów Intel Pentium 4 pracujących z szybkością 3.06 GHz lub wyższą, obsługę AGP 8X w kartach graficznych kolejnej generacji, pełną obsługę pamięci DDR333 oraz limitowaną dla pamięci DDR400, których przepustowość w zupełności wystarczy dla "głodnych" pasma aplikacji, np. gier 3D, edytorów wideo czy też programów do cyfrowej obróbki muzyki. ATA/133 RAID 0, obsługiwany jest poprzez umieszczony na płycie kontroler Promise PDC20276, który w znacznym stopniu podnosi wydajność dysku twardego oraz zwiększa jego niezawodność. Kiedy wybieramy tryb striping RAID 0, podnosimy wydajność HDD, natomiast jeśli tryb mirroring RAID 1, decydujemy się na back-up danych oraz zwiększenie niezawodności systemu. Dołączony do P4PB Ultra bogaty zestaw akcesoriów składa się z oprogramowania Flite-Deck (MissionControl, JetStream, FlashPort i SysProbe), panelu Smart Media oraz zestawu przewodów, jak i śledzi USB 2.0 i S/P DIF.

www.viavpsd.com
www.viamainboard.com

SPRZĘT

Logitech MX 500.



Logitech MX 300.



Logitech MX 700.

Myszek ci u nas dostatek...

Logitech MX 700, MX 500, MX 300

Mike-L

Od dawien dawna myszy są jednym z nieodzownych akcesoriów, które pozwala na komunikację użytkownika z komputerem, a konkretniej z aplikacjami. Urządzenia te są przydatne podczas i grania, i rysowania, i obróbki grafiki czy surfowaniu w Internecie. Co jednak zrobić wówczas, gdy nasz stary gryzoń zasłużył na to, by spocząć na zaszczytnym miejscu? Jego funkcję powinien przejąć produkt, który będzie odpowiadał naszym potrzebom.

Wielu producentów wprowadza na rynek coraz to nowe urządzenia, lecz najwięcej emocji wiąże się z prezentacją konstrukcji - podobnie jak w przypadku nowych bolidów F1 czy supersportowych samochodów. Nowa rodzina MX ma zapewniać potencjalnym nabywcom maksimum jakości i ergonomii. Czy tak jest w istocie?

MX 300 to jeden z podstawowych modeli urządzenia przeznaczony dla tradycyjistów, którzy nie wymagają podczas pracy specjalnych nowinek wykraczających ponad estetykę i ergonomię użytkownika. Bez problemów skorzystają z niej tak prawo, jak i leworęczni użytkownicy. Dodatkowy czwarty przycisk Quick-Switch (trzeci to rolka) pozwala na szybkie przełączanie się pomiędzy otwartymi dokumentami lub uruchomionymi aplikacjami.

MX 500 i MX 700 to konstrukcje bardziej zaawansowane technologicznie, m.in. dlatego, że ich obudowa nawiązuje do ostatnich najbardziej ergonomicznych konstrukcji Logitecha - i ma kształt niemal anatomiczny. Wyposażono je w dodatkowe przyciski, a wśród nich jest opisany wcześniej Quick-Switch, a także Cruise-Control (dwa klawisze odpowiedzialne za ciągłe przewijanie linia po linii długich dokumentów czy stron WWW), znac-

nie odciążający palec, który obsługuje rolkę. Kolejnym udogodnieniem jest tu opcja przechodzenia do następnej, jak i poprzedniej strony w Internecie za pomocą dwóch przycisków umieszczonych w taki sposób, by można było z nich korzystać, używając kciuka. Dwa główne klawisze myszy wykonano z jednego kawałka plastiku, co jest nie tylko bardzo estetyczne, ale także niezmiernie wygodne.

Wszystkie modele korzystają z systemu optycznego odczytu ruchów myszy, który został dostosowany przez inżynierów do pracy z dokładnością 800 dpi, a w przypadku większości innych tego typu urządzeń (z jednym sensorem) wartość ta to 600 dpi.

MX 700 to konstrukcją bezprzewodowa - co oznacza, że ze specjalnym odbiornikiem komunikuje się za pomocą fal radiowych. Możliwość przesłania do komputera dużej ilości danych (wysoka czułość sensora) wymaga zastosowania nowatorskiego systemu kompresji danych, dzięki czemu tego typu urządzenie niezwykle precyzyjnie steruje kursorem. Do zasilania myszki zastosowano dwa wymienne akumulatory Ni-MH, które ładowane są po umieszczeniu urządzenia w specjalnej stacji dokującej.

Z każdą z opisywanych myszy pracowało się przyjemnie i przyznam, że po przesiadce na stary typ urządzenia brakowało mi dodatkowych przycisków, tak jak niegdyś rolki, jeśli ktoś miał jedynie „trzyprzyciskowego” gryzonia. Zatem jeżeli zależy wam na ergonomii - po prostu polecam konstrukcje Logitecha.

Logitech MX 700, MX 500, MX 300

VERACOMP SA, ul. Zawila 61, 30-390 Kraków, tel. (012) 252 55 55, faks (012) 252 55 00

Internet: www.veracomp.pl, www.logitech.com.pl

Model	Cena	Czułość	Podłączenie	Dodatkowe	Inne
MX 300	195 zł	800 dpi	Przewód PS/2	Przełącznik PS/2-USB	brak
MX 500	235 zł	800 dpi	Przewód PS/2	Przełącznik PS/2-USB	brak
MX 700	355 zł	800 dpi	Bezprzewodowo (PS/2)	Stacja dokująca - ładowarka	2 akumulatory Ni-MH

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.

StarSpeed 52x to pierwszy CD-ROM zaprezentowany przez MSI.



Dane techniczne:

Interfejs: ATAPI/IDE ■ Odczyt CD: do 52x ■ Ripowanie muzyki: do 34x ■ Dodatkowe: krótka obudowa, przyciski [Start/Pauza/Stop/Eject] ■ Oprogramowanie: brak

52x to strasznie szybko...

MSI StarSpeed 52x

■ **techNICK**

Firma MSI - tak jak wiele innych - stara się zająć miejsce w ciekawym i rozwijającym się segmencie multimedialnych komputerowych. Jeśli chodzi o branżę multimedialną, MSI przebojem wchodzi do grona producentów CD-ROM-ów, a to za sprawą prezentacji niezwykle szybkiego napędu.

StarSpeed 52x - jak sama nazwa wskazuje - powinien czytać dane z płytek maksymalnie z 52-krotną szybkością - i tak też się dzieje. Sprawdziłmy to za pomocą Nero CD Speed. Ponadto dobre wrażenie zrobiła na mnie zwarta oraz krótka obudowa (2-3 cm krótsza od tej w konkurencyjnych urządzeniach), jak i niski poziom szumów podczas odczytu płyt. Po dłuższej sesji z gramami, które często odwoływały się do danych zarejestrowanych na płycie w napędzie oraz podczas prób przeniesienia sporej ich ilości z płyty na dysk twardy sprawdziłem temperaturę, jaka powstaje w napędzie, bowiem w takich przypadkach zbyt mocne rozgrzanie się krążka nie rzadko powoduje uszkodzenie jego struktury, zaś w skrajnych przypadkach uszkodzenie mechaniczne płytki! Jeśli chodzi o urządzenie MSI, temperatura nie przekroczyła dopuszczalnych wartości, a krążki były co najwyżej „letnie”.

Przenoszenie muzyki na dysk twardy odbywało się z szybkością dochodzącą nawet do 34x, co oczywiście należy uznać za całkiem niezły wynik. Pewnym mankamentem opisywanej konstrukcji okazał się niepoprawny odczyt kilku płyt wypalonych na starszych nagrywarkach z jedną ukrytą sesją i „nadpisana” nowymi danymi. W jednym przypadku napęd MSI „upał” się i po dłuższym czasie, kiedy rozpoznawany był nośnik, odczytywał tylko tę ukrytą sesję, za żadne skarby nie odczytując „nowych” danych. MSI stwierdziło, że nowo opracowywany firmware powinien rozwiązać między innymi tego typu problemy.

MSI StarSpeed 52x to niezły napęd i za całkiem przystępną cenę. Jeśli nowe oprogramowanie dodatkowo skoryguje niektóre wady konstrukcji (znalazłem tylko jedną), będzie to niemal wzorcowy czytnik.

❶ MSI StarSpeed 52x

Cena: 104 zł* ■ Dostarczył: Microstar International ■ Dystrybutorzy: INCOM, ul. Kolejowa 3, 55-075 Bielany Wrocławskie, tel. (0 71) 35 88 000, faks (0 71) 35 88 088, Centrala ACTION, ul. Jana Kazimierza 46/54, 01-248 Warszawa, tel. (0 22) 836 62 28, faks (0 22) 877 06 20

■ duża szybkość odczytu przy niezłej korekcji błędów ■ płytki nie nagrzewają się zbyt mocno ■ niewielkie problemy z wielosesyjnymi krążkami

Internet: www.msi.com.tw, www.msi-polska.pl, www.incom.pl, www.action.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.

Tyle tych icksów

GAINWARD

Po prostu szybszy...

**GeForce4 PowerPack!
Ultra/650-8X XP**



**GOLDEN
SAMPLE**

● AGP 8x - jeszcze wydajniej !

- procesor: **GeForce4 Ti4200-8X**
- magistrala: **AGP 8x**
- pamięć: **128 MB 3.6ns DDR**
- taktowanie:
 - rdzeń: **270 MHz**
 - pamięć: **540 MHz**
- ultra-wydajne chłodzenie !
 - procesora: **radiator + wentylator**
 - pamięci: **obustronne radiatory**

● dodatkowe wejścia / wyjścia:

- DVI (wyjście dla monitora LCD)
- TV-out (wyjście dla telewizora)
- VIVO (moduł wejścia / wyjścia wideo)

● doskonałe oprogramowanie:

- WinCinema:
 - WinDVD 4.0 PL, WinProducer 3, WinRip 2
- gra "Serious Sam"
- GAINWARD POWER CD:
 - EXPERTool Plus, E-Color 3Deep, DirectX 8.1

Zadzwoń!
338 9000

GAINWARD

Po prostu szybszy...

GAINWARD, działający od 1984 roku, należy do ścisłej czołówki światowych gigantów rynku kart graficznych. Jest największym na Tajwanie producentem tych urządzeń. GAINWARD przoduje w tworzeniu najbardziej nowatorskich, super wydajnych rozwiązań, kładąc szczególny nacisk na najwyższą jakość swoich układów. Na całym świecie produkty GAINWARD objęte są 3-letnią gwarancją.



● GAINWARD - po prostu szybszy



GAINWARD znany jest z wyjątkowej wydajności swoich produktów. Umieszczone na kartach komponenty charakteryzuje najwyższa jakość i trwałość, a każdy egzemplarz wykonany jest z niezwykłą dbałością o szczegóły. To właśnie pozwala produktom GAINWARD wytrzymać najbardziej ekstremalne warunki pracy, występujące przy overclockingu.

● "Golden Sample" - elitarna seria

Wszystkie karty GAINWARD przechodzą dodatkową rygorystyczną kontrolę jakości. Tylko wyselekcjonowane, najbardziej wydajne egzemplarze, wyposażone w najszybsze moduły pamięci i specjalne układy chłodzenia, wyróżniane są oznaczeniem "GS" - "Golden Sample". Karty te producent ustawia domyślnie na wyższą częstotliwość, co zwiększa wydajność nawet o 30% przy jednoczesnej gwarancji stabilnej pracy.

**GOLDEN
SAMPLE**



Multimedia Vision - Wyłączny Dystrybutor produktów GAINWARD



ul. Emaliowa 28
02-295 Warszawa
tel. (0-22) 338 9000
faks (0-22) 338 9010
e-mail: handlowy@mmv.pl

tel. (0-22) 338 9000
<http://www.gainward.pl>

Multimedia Vision zastrzega sobie prawo do błędów w druku oraz zmiany parametrów technicznych produktów.



Nowe combo

Aktor już w najbliższych dniach rozpocznie sprzedaż nowego napędu firmy Toshiba. Model SD-R1302 to najnowsza generacja Combo – połączenia nagrywarki CD-RW i napędu DVD-ROM. Tym razem "wszystko w jednym" japońskiego producenta oferuje parametry: 32x CD-R, 10x CD-RW, 40x CD-ROM oraz 12x DVD. Napęd wyposażono w bufor o pojemności 2 MB z wbudowaną technologią buffer underrun protection, która chroni przed błędami podczas nagrywania z dużymi prędkościami. Istotną zaletą Combo to wysoka kompatybilność właściwie ze wszystkimi popularnymi formatami DVD, włącznie z DVD-R/RW oraz DVD+R/RW. Ponadto SD-R1302 charakteryzuje się dobrymi czasami dostępu, bardzo wysoką wydajnością podczas odczytu płyt CD i DVD, skuteczną korekcją błędów oraz obsługą trybu DAO-RAW i overburningu. Tradycyjnie bogato wyposażona wersja Retail Kit Toshiba zawiera: napęd SD-R1302, oprogramowanie Instant CD/DVD oraz WinDVD, kabel audio, kabel IDE, czyste nośniki CD i DVD, instrukcję i akcesoria. Produkt objęty jest dwuletnią gwarancją. Cena wersji Retail Kit to około 550 zł.

www.alstor.com.pl



ASUS

Firma Asus przedstawiła kartę graficzną, w której wykorzystano procesor graficzny GeForce4 Ti4800 SE. Konstrukcja charakteryzuje się wysoką jakością obrazu oraz niezłą szybkością pracy, wspomaganą przez interfejs AGP BX i 128 MB pamięci DDR. Oto garść danych zebranych w formie zestawienia:
Nazwa: V9480/TVD
Procesor: GeForce4 Ti4800 SE
Pamięć: 128MB DDR
Zegar GPU: 275 MHz
Zegar pamięci: 550 MHz (275 MHz DDR)
RAMDAC: 350 MHz
Maksymalna rozdzielczość: 2048 x 1536 przy 85 Hz
Magistrala: AGP 8x/4x/2x
Wyjście VGA: standard 15-pin D-Sub
Wyjście TV: S-VHS i Composite
Cyfrowe złącze: DVI-I
Gry: Morrowind i Ghost Recon
www.asus.com.tw

TV AVera

Firma Megabajt, polski dystrybutor produktów marki Avermedia, wprowadziła do oferty dwie nowe wersje popularnych kart telewizyjnych AverTV - TV

- Nagrywarka LG GCC-5240P przeznaczona jest do współpracy z przenośnymi komputerami typu laptop.



Jego przenośność... LG

LG GCC-5240P

■ Maciej Lewczuk

Nagrywarki tu, nagrywarki tam, jednak nadal istnieje zapotrzebowanie na ciekawe i funkcjonalne konstrukcje, z jakich skorzystaliby użytkownicy laptopów i notebooków. Większość firm produkujących urządzenia, które archiwizują dane na płytkach, już wprowadziło do oferty stosowne produkty właśnie dla komputerów przenośnych.

Firma LG zaprezentowała zewnętrzny napęd DVD-ROM połączony z nagrywarką CD-R/RW. Maksymalna prędkość zapisu nośników CD-R i RW wynosi – odpowiednio: 24x oraz 10x. Odczyt dokonywany jest z szybkością 24x dla CD-ROM (24*150 KB) oraz 8x dla

Dane techniczne:

Zapis CD-R/RW: do 24x/do 10x ■ Odczyt CD/DVD: do 24x/do 8x ■ Bufor: 2 MB
■ Zabezpieczenie przed Buffer Under Run: tak ■ CD-Text: obsługuje
■ Overburning: obsługuje ■ Oprogramowanie: Nero Burning Rom 5 (5.5.9.9), InCD 3.36.0, CyberLink PowerDVD XP 4.0

DVD-ROM (8*1380 KB). Ciekawostką jest to, że urządzenie komunikuje się z komputerami przenośnymi nie za pomocą portu USB ani IEEE 1394, ale przez PC Card (PCMCIA). W zestawie znajduje się stosowna karta z przewodem. Niestety nie ma możliwości podłączenia urządzenia do innego interfejsu, dlatego też nagrywarki nie można wykorzystać do współpracy z komputerami stacjonarnymi. Zastosowanie PC Card pozwala użytkownikom nawet starszych maszyn wypalać krążki z szybkością do 24x - w przypadku USB mogliby przenieść dane jedynie z prędkością 4x.

Mankamentem jest także to, że połączenie karty i przewodu jest dość... cienkie i może wydatnie przyczynić się do jej uszkodzenia podczas przypadkowego zgięcia.

Srebrna i estetyczna obudowa oraz niezły pakiet oprogramowania, na jaki składają się Nero Burning Rom 5 (5.5.9.9), InCD 3.36.0, a także CyberLink PowerDVD XP 4.0, sprawiają pozytywne wrażenie.

Gdyby napęd LG GCC-5240P wyposażono w przejściówkę pozwalającą podłączyć do biurkowego Peceta oraz możliwość pracy z bateriami, nie jedynie z sieciowym zasilaczem - byłaby to konstrukcja niemal idealna.



LG GCC-5240P

Cena: 1199 zł* ■ Dostarczył: LG Electronics Polska Sp. z o.o., ul. Domaniewska 41, 02-672 Warszawa, tel. (0 22) 606 14 54, faks (0 22) 606 14 59
■ duża szybkość jak na przenośne urządzenie ■ niezły oprogramowanie
■ praca jedynie z zasilaczem ■ podłączenie jedynie przez PC Card
Internet: www.lge.pl

Obrazy i zdjęcia atramentem malowane...

Epson Stylus Photo 950

■ techNICK

Drukowanie zdjęć to ostatnio jedna z ważniejszych funkcji drukarek, spowodowane jest to szczególnie tym, że coraz więcej osób ma aparaty cyfrowe i skanery o wysokiej rozdzielczości. Amatorom wystarczy zazwyczaj standardowa rozdzielczość 600-1200 dpi, lecz bardziej wymagający użytkownicy potrzebują dokładniejszych i doskonalszych wydruków.

Urządzeniem, które powinno zadowolić najwybredniejszych, jest drukarka Epson Stylus Photo 950. Jest ona w stanie przenieść obrazy na specjalne nośniki (nabytyszcany papier fotograficzny) z bardzo wysoką rozdzielczością. Do tego dochodzi sześć pojemników z atramentem, a w każdym znajduje się specjalnie dobrany barwny atrament. Dzięki nim przejścia tonalne są doskonale odwzorowane, a mała kropla atramentu (około 2 pikolitrow) zapewnia doskonałe mieszanie się tuszy.

Dodatkowym atutem tej konstrukcji jest to, że na efekty drukowania nie czekamy przesadnie długo. Jedna kartka ze zdjęciem pojawia się na tacce odbiorczej już po pięciu minutach od wciśnięcia przycisku „drukuj”.

Zdjęcia, jakie udało mi się wydrukować, charakteryzowały się nadzwyczajną jakością, którą porównywałem z tą uzyskaną na urządzeniach do tej pory przetestowanych w naszym laboratorium. Bez dwóch zdań - Stylus Photo 950 oferuje najdoskonalszą jakość wydruków, jeśli chodzi o atramentówkę.

Jeżeli jakość jest ważniejsza od kosztów samego urządzenia, polecam produkt Epsona - drukarkę Stylus Photo 950. Koszty pozwala

Technologia druku: atramentowa/plezoelektryczna ■ Liczba kolorów tuszu: 6, w osobnych pojemnikach ■ Format wydruków: do letter ■ Maksymalna rozdzielczość: 2880 x 1440 dpi ■ Podłączenie: port USB lub LPT ■ Dodatkowe: uchwyt do rolki papieru, przecinak do papieru z rolki (automatyczny)

- Epson Stylus Photo 950 to atramentowa drukarka oferująca zadziwiająco jakość druku.



obniżyć system osobnych pojemników z atramentem, dzięki czemu można wymienić tylko ten zużyty. Nowa jakość w tej dziedzinie zasługuje na wyróżnienie.

Epson Stylus Photo 950

Cena: 2195 zł* ■ Dostarczył: MAX COMPUTERS Sp. z o.o., ul. Czajkowskiego 75/5, 51-171 Wrocław, tel. (0 71) 326 01 36 do 40, faks (0 71) 326 01 36 do 40
■ rewelacyjna jakość druku ■ zadziwiająco szybkie wydruki z najwyższymi parametrami ■ osobne zasobniki atramentu
■ czasem jest trochę głośnie (self-test i czyszczenie głowic)
Internet: www.maxcomp.pl, www.epson.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.



Dane techniczne:

Przekątna: 17 cali ■ Wejścia sygnału: D-Sub (VGA)
 ■ Rozdzielczość nominalna: 1280 na 1024 punkty, przy 75 Hz
 ■ Płamka: 0,264 mm ■ Czas reakcji: 25 ms ■ Jasność: 230
 kandel na metr kwadratowy ■ Pobór mocy: do 45 W ■ Głośniki:
 brak ■ Dodatkowe: brak

Duuuża ramka na zdjęcia...

QDI LM-700

■ **techNICK**

Jeśli wszystko, co pragniemy mieć, miałoby się wyróżniać i nie zależy nam przy tym na ergonomii, a na dodatek ważne jest to, by cena tego była przystępna - na rynku znajdziemy zapewne sporo takich produktów.

QDI LM-700 to siedemnastocalowy monitor ciekłokrystaliczny, który zaraz po wyjęciu z pudełka robi spore wrażenie. Niebanalny wygląd odróżnia urządzenie od wielu szarych (czarnych lub kremowych) konstrukcji u konkurencji. Także sposób ustawienia na biurku nie należy tu do standardowych, gdyż zastosowane rozwiązanie przypomina ramkę na zdjęcia. Dolna krawędź to dwie nóżki, trzecia, ta nadająca stabilności - odchylana jest do tyłu. Niestety nie jest to ergonomiczne, ponieważ niemal całkowicie eliminuje możliwość ustawienia monitora w pionie. Poza tym właśnie dlatego musi on stać dość nisko, aby obraz był dobrze widoczny. Rekompensatą mankamentu jest mimo to niezły obraz, który charakteryzuje się poprawną jasnością oraz wystarczająco dobrym kontrastem. Zalecana rozdzielczość pracy wynosi 1280 na 1024 punkty, przy 75 Hz odświeżania. Szybki czas reakcji komórki pozwala oglądać filmy oraz grać w dynamiczne gry.

Mimo że w przypadku siedemnastocalowej matrycy przydałaby się opcja podania sygnału z karty graficznej przez złącze DVI-I, monitor nie ma stosownego złącza.

QDI LM-700 to świetna propozycja dla osób, którym zależy na tym, by za kwotę sporo niższą od trzech tysięcy złotych mieć monitor LCD z siedemnastocalową matrycą, wyświetlającą dobry obraz. Jeśli brak możliwości, by wyregulować pozycję panelu względem biurka, nie jest przeszkodą - polecam.



Leadtek WinFast A250 Ultra TD

Cena: 2710 zł* ■ Dostarczył: ROPLA Computers, ul. Świt 65, 52-225 Wrocław, tel. (0 71) 364 46 44, faks (0 71) 364 46 55

■ niebanalny wygląd ■ niezła jakość obrazu

■ beznadziejnie rozwiązano sposób ustawienia panelu ■ brak wejścia DVI-I

Internet: www.ropia-computers.pl, www.qdi-europe.com

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Jego Wysokość 3cm



OpticSlim 1200



Zaledwie **3,2 cm** wysokości ma najnowszy skaner Plustek - OpticSlim 1200. Skaner ten, dzięki układowi optycznemu ACIS i technologii QRST, pomimo niewielkich wymiarów, oferuje niespotykaną w tej klasie cenowej jakość.

- ✦ wysokość skanera: zaledwie 3,2 cm !
- ✦ rozdż. optyczna: 600 x 1200 dpi, int.: 19200dpi
- ✦ głębia koloru: 48 bit/pixel
- ✦ układ optyczny: ACIS (Advanced Contact Image Sensor)
- ✦ technologia skanowania: QRST (Quick Refresh Scan Technology)
- ✦ skaner nie wymaga zasilacza !
- ✦ podłączenie: port USB
- ✦ 5 Przycisków Szybkiego Dostępu
- ✦ oprogramowanie Plustek PowerPack:
Corel 9 Essentials (CorelDRAW 9, Photo-Paint 9)
OCR FineReader 5.0 Sprint PL, 6.0 Pro "Try&Buy"
pakiet Presto! (ImageFolio, Mr.Photo)
- ✦ 24 mies. gwarancji S.O.S. (Serwis Odbiera Sprzęt - Serwis Odsyła Sprzęt) z bezpłatnym serwisem "od drzwi do drzwi"



Plustek
The Ultimate In Office Imaging



Autoryzowany Wyłączny Dystrybutor
 produktów Plustek:
 MULTIMEDIA VISION
 02-295 Warszawa, Emaliowa 28
handlowy@mmv.pl

Więcej informacji:

tel. (0-22) **338 9000**

www.mmv.pl

303 A2/Nicam i TV Studio 303 A2/Nicam. Od wcześniejszych wersji różnią się one przede wszystkim poprawioną jakością obrazu, co uzyskano poprzez zastosowanie przetwornika analogowo-cyfrowego o rozdzielczości 10 bitów, oraz możliwością zapisu audycji radiowych w formacie MP3 (dotyczy wersji Studio). Karty bazują na popularnym chipsecie Philipsa i mają funkcję dekodowania stereofonii w standardach A2 i Nicam. Podstawowe parametry techniczne:

- Chipset: Philips
- Obsługa standardów wizyjnych PAL DK/8G, SECAM, NTSC
- Dekodowanie stereofonii: NICAM/A2
- Obsługa pasm CATV/VHF/UHF
- Ilość kanałów telewizyjnych: 125 (hyperband)
- Zapis sekwencji wideo przez gniazdo AV, S-VHS w formatach: AVI, MPEG I/II, VCD
- Maksymalna rozdzielczość sekwencji wideo: 720 x 576
- Zapis pojedynczych klatek w formacie BMP, JPG, TIF, PCX
- Maksymalna rozdzielczość pojedynczej klatki: 1600 x 1200

Sugerowana cena detaliczna brutto karty AVerTV 303 A2/Nicam wynosi 309 zł, zaś AVerTV Studio 303 A2/Nicam - 339 zł.
www.megabajt.com.pl

MSI prezentuje

Wszystkim tym, którym brakuje już miejsca na zwykłych płytach CD-R - MSI przedstawia nowe napędy optyczne. Firma bazuje na wieloletniej praktyce i wiedzy, które pomagają tworzyć produkty solidne, wsparte odpowiednim wyposażeniem, oprogramowaniem i niezawodnością.

- MSI zamierza zaproponować wiele nowych oraz ciekawych urządzeń, jakie znajdują się w domowych i firmowych komputerach PC, i wejść mocnym krokiem na rynek napędów optycznych. Firma przedstawia pełną linię (OSD), w skład której wchodzi: CD-ROM, DVD-ROM, CR-R/RW, Combo, Slim Combo oraz DVD Dual. Nawet jeśli można by powiedzieć, że MSI jest młodym graczem na rynku OSD, trzeba śmiało dodać, że w ciągu najbliższego czasu zaoferuje pełną i bogatą linię napędów, które pojawią się w każdym zestawie komputerowym obok tak podstawowych podzespołów jak płyta główna i karta grafiki MSI. Na Comdex 2002 światło dzienne ujrzały następujące modele: 52X CD-ROM oraz 16X DVD-ROM, topowy model nagrywarki CD-R/RW 52X, najnowsze modele: Combo DVD-ROM z CD-R/RW oraz dużej pojemności DVD Dual z obsługą standardów DVD+R/RW oraz DVD-R/RW.

www.msi.com.tw

Panasonic łączy z NOKIA

Matsushita Electric Industrial Co. Ltd. (Panasonic) oraz Nokia podpisały porozumienie dotyczące współpracy w zakresie rozwiązań umożliwiających wymianę da-



■ IIYAMA: świetny monitor za niewielką cenę.

■ MITSUBISHI: superwygląd i nienaganny obraz za rozsądną cenę.

■ EIZO: oj, gdyby nie te przyciski sterujące menu OSD.

Model	Plamka	Częstotliwość pozioma	Częstotliwość pionowa	Ilość wejść/typ	Zalecana rozdzielczość	Cena	Plus	Minus
EIZO FlexScan T565	0,25 mm	30-96 kHz	50-160 Hz	1xBNC 1xD-Sub	1280x1024 89 Hz	1 777 zł	Zaprogramowane ustawienia dla filmów, zdjęć itp.	Przedni panel i przyciski sterujące
IIYAMA VisionMaster Pro 413	0,25 mm	30-96 kHz	50-160 Hz	2xD-Sub	1024x768 86 Hz	1 089 zł	Menu OSD oraz wrażenie wizualne	Optymalna rozdzielczość
MITSUBISHI DiamondPro 750SB	0,25 mm	30-96 kHz	50-160 Hz	1xD-Sub	1280x1024 89 Hz	1 199 zł / 1259 zł wersja Black/	Krok w kierunku standardu TCO'03	Dziurkowana górna część obudowy

Siedemnastocalówki

EIZO FlexScan T565, IIYAMA Vision Master Pro 413 i MITSUBISHI DiamondPro 750SB

Sector

Wybór odpowiedniego monitora do pracy nigdy nie był sprawą łatwą. Zazwyczaj pod uwagę bierzemy zasobność portfela i wybieramy monitory z dolnej półki cenowej. Czy jednak oznacza to, że są one gorsze pod względem jakości?

Faktem jest, że patrząc na półki w dowolnym sklepie komputerowym nie możemy wyjść z podziwu, iż monitory bardzo do siebie podobne kosztują tak różnie. Dopiero po dłuższej chwili przyglądania się funkcjom, parametrom pracy oraz jakości wyświetlanego obrazu jesteśmy w stanie określić, który monitor najbardziej nam odpowiada.

EIZO FlexScan T565

Prawdę mówiąc, wygląd tego monitora nie przypadł mi do gustu. Przedni dolny panel, łącznie z przyciskami sterującymi, pokryty wzorkiem w linie. Są one dość grube, co w efekcie daje całkiem nieciekawe wrażenie wizualne. W panelu osadzone przyciski sterujące, niestety ten (tak zwany krzyż) służący do sterowania OSD monitora należy do najbardziej niewygodnych, z jakimi ostatnimi czasami miałem do czynienia - działał po prostu nieprecyzyjnie. Po uruchomieniu monitora niezmiennie szybko przechodzi w stan pełnej gotowości pracy. Wyświetlany obraz jest przejrzysty oraz ostry. Brak widocznych załamań w geometrii. Ciekawą opcją, jaką tu zastosowano, jest wbudowany system zaprogramowanych ustawień do wyświetlania różnych rodzajów obrazów, np. podczas oglądania filmu wykorzystujemy funkcję Movie i obraz staje się jaśniejszy i bardziej jaskrawy, a gdy zamierzamy obejrzeć zdjęcie - włączamy funkcję Picture, by nabrał on maksymalnej ostrości i głębi kolorów.

IIYAMA Vision Master Pro 413

Monitor ten przypomina znane już linie stylistyczne i to powoduje, że jego wygląd jest miły dla oka. Bardzo dobrze oceniam rozwiązanie umieszczenia przycisków sterujących menu, które - poza dobrym położeniem - okazały się miłe w dotyku. Urządzenie to wyposażono w

podwójne wejście, a przejście między jednym a drugim wejściem następuje po naciśnięciu jednego przycisku. Wyświetlany obraz jest ostry i odpowiednio nasycony kolorami. Ponadto nie występują w tym przypadku jakiegokolwiek zakłócenia geometrii obrazu, nawet podczas pracy poza zalecanymi zakresami częstotliwości. Za atut tej konstrukcji uznaję też to, co jednocześnie świadczy o dobrej jakości wykonania, że to jedyny monitor wśród trzech testowanych, który nie wywoływał u mnie bólu głowy (jestem osobą uczuloną na pracę z monitorem).

MITSUBISHI DiamondPro 750SB

Jeden z najładniej prezentujących się pod względem wizualnym monitorów. Srebrna obwódka wokół kineskopu oraz wysunięty przedni panel przycisków sterujących sprawiają niecodzienne wrażenie dla oka. Minusem jednak jest tu górna pokrywa konstrukcji, którą pokryto setkami malutkich otworów; poza tym element taki z pewnością sprawia ogromne problemy podczas czyszczenia obudowy. Dobrze rozmieszczono przyciski sterujące - pozwalają one na szybki dostęp do wszystkich funkcji OSD monitora, a funkcji i parametrów do ustawienia jest tutaj sporo. Co do obrazu nie miałem najmniejszych zastrzeżeń, wszystko wyświetlane było ostro i z zachowaniem geometrii. Dziwnie zachowywała się podstawa monitora - należało użyć sporej siły, by ustawić monitor w poprawnej pozycji. Mimo to myślę, że to tylko kwestia czasu i dotarcia się mechanizmu.

Monitor EIZO

Dostarczył: I.T.P. Sp. z o.o., ul. Lubieszowska 5, 04-308 Warszawa, tel. (022) 879 77 77, 610 77 99, faks (022) 612 44 22

Internet: www.itp.com.pl, www.eizo.com

Monitor IIYAMA

Dostarczył: IIYAMA Polska Sp. z o.o., ul. Czeremchowa 35, 53-009 Wrocław, tel. (71) 339 97 81, faks (71) 339 97 80

Internet: <http://www.iyama.pl>

Monitor MITSUBISHI

Dostarczył: VERACOMP SA, ul. Zawila 61, 30-390 Kraków, tel. (012) 252 55 55, faks (012) 252 55 00

Internet: www.veracomp.pl, www.nec-mitsubishi.com

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

iiyapońska technologia



BX3814UT

15", cyfrowy LCD TFT
jasność 320 cd/m²
kontrast 300:1
czas reakcji 30 ms**
rozd. 1024 x 768/ 70 Hz, TC099

1659 PLN*



HM703UT

17", idealnie płaski kineskop
Diamondtron M²
system highbrightness***
maks. rozd. 1600 x 1200/ 77 Hz
2 x D-Sub, TC099

1089 PLN*

** krótki czas reakcji gwarantuje doskonałą jakość
przy dynamicznie zmieniających się obrazach

*** highbrightness - system umożliwiający podniesienie jasności
wyświetlanego obrazu z 125 do 300 cd/m². Idealny do gier, DVD, DivX !!!

iiyama



nich pomiędzy telefonami komórkowymi a elektronicznymi urządzeniami powszechnego użytku. Współpraca umożliwi połączenie różnorodnych technologii, które pozwolą zaoferować nowe usługi, takie jak komunikowanie się telefonami komórkowymi ze sprzętem audiovizualnym, projekcje filmu na ekranie telefonu czy też wykorzystanie telefonów jako pilotów sterujących domowymi urządzeniami elektronicznymi. Firmy skupiają się na opracowaniu kluczowych technologii i specyfikacji umożliwiających komunikację wzajemną pomiędzy urządzeniami, ponadto transfer danych oraz wzajemną zgodność aplikacji. Współpraca obejmować będzie techniczne aspekty standardu stosowanego w telefonii komórkowej o nazwie MMS (Multimedia Messaging Service). Standard ten umożliwia przesyłanie i odbiór zdjęć, plików dźwiękowych czy też wideoklipów oraz informacji tekstowych. W przyszłości będzie to również możliwe w przypadku domowego sprzętu elektronicznego. Firmy współpracować będą również nad opracowaniem wspólnego interfejsu do tworzenia aplikacji (Application Programming Interfaces) w środowisku JavaTM. Aplikacje te będą przeznaczone do zastosowań zarówno w telefonach komórkowych, jak i elektronicznej użytkowej.

www.nokia.pl
www.panasonic.pl

Multimedialna 15-tka

NEC MultiSync LCD1550ME powstał przede wszystkim z myślą o użytkownikach, którzy wykorzystują komputer do pracy z multimediami. Odtwarzanie plików muzycznych, płyt CD czy oglądanie filmów DVD - z tymi zastosowaniami nowy monitor NEC/Mitsubishi radzi sobie znakomicie. Dwa wbudowane głośniki stereo (2 x 1 W) zapewniają właściwą dynamikę dźwięku, monitor wyposażony został też w gniazdo słuchawkowe. NEC MultiSync LCD1550ME ma matrycę TN+TFT o krótkim czasie reakcji (40 ms), co sprawia, że nawet przy oglądaniu dynamicznych i ruchomych obrazów na ekranie nie pojawia się efekt "smużenia" spotykany w panelach niższej jakości. NEC MultiSync LCD1550ME ma zintegrowany zasilacz i jest bardzo lekki - waży poniżej 3,9 kg. Wymiary urządzenia to 345 x 362 x 162 mm (szer. x wys. x głęb.). Monitor charakteryzuje się niskim poborem mocy - nie przekracza on 32 W, a w trybie uśpienia jest mniejszy niż 3 W. Urządzenie posiada certyfikat ISO 13406-2 i spełnia wszystkie aktualne normy ergonomii oraz bezpieczeństwa (w tym TCO 99). Jest też zgodne ze standardami montażu VESA. Monitor jest objęty 3-letnią gwarancją, na terenie Polski realizowaną w systemie door to door. Model jest dostępny w dwóch wersjach kolorystycznych: standardowej oraz czarnej. Cena monitora NEC MultiSync LCD 1550ME w wersji standardowej wynosi 1655 zł netto, a w wersji z czarną obudową - 1700 zł netto.

www.nec.pl

Kompresor pizzy?

Compressor Supreme

■ Sector

Podczas jazdy samochodem zatłoczonymi ulicami miasta czasami nadochodzi nas ochota, by dodać trochę gazu i nie przejmować się sznurkiem samochodów przed nami. Niestety w rzeczywistości nie jest to możliwe, ale za to w grze komputerowej możemy sobie pozwolić na o wiele więcej.

Nie ma to, jak wyszaleć się w cyfrowym świecie 3D i ze spokojem zasiąść za kółkiem prawdziwego samochodu, aby znowu poruszać się w żółwym tempie po drogach miasta, gmmrr. Dlaczego zatem nie sprawić sobie o wiele więcej frajdy w ramach cyfrowej jazdy wożem - w końcu w realnym życiu tak niewiele nam pozostaje. Wypróbujemy tu kierownicę, jeden z nowszych modeli firmy Manta z serii Compressor, a o nazwie Supreme. Jako jeden z niewielu na rynku zestawów można go podpiąć do komputera PC oraz konsoli Sony PlayStation przez specjalną przejściówkę. Informacja na stronie producenta przedstawia się imponująco: 180° obrotu kierownicy, wibracje, 4-kierunkowa skrzynia biegów, analogowe pedały hamulca oraz gazu. I faktycznie wszystko to znajdziemy w tym zestawie. Tak jak w prawdziwym samochodzie, tak i tu możemy zmieniać kąt oraz wysuwać lub schować kolumnę kierownicy. Elementy tego urządzenia wykonano precyzyjnie, zaś tworzywo, z którego wyprodukowano zestaw, wydaje się porządne i trwałe. Duża liczba przycisków na przednim panelu kierownicy umożliwia odpowiednie zaprogramowanie kontroli i efektów w zależności od rodzaju komputera czy konsoli. A teraz nieco o stronie użytkowej. Kierownica jest mała! Właściwie jeżeli chodzi o wielkość, nie miałem zastrzeżeń co do hamulca ręcznego czy drąż-



Może i mała - ale ile dostarcza satysfakcji podczas gry.

Dane techniczne:

Kompatybilna z: PS2/PSX/PC USB Podłączenie z PC: port USB Liczba przycisków: 12 Obrót kierownicy: 180 stopni Pedały: 2 analogowe - dla hamulca i gazu Biegł: cyfrowy w 4 kierunkach Hamulec ręczny: tak - cyfrowy Dodatkowo: przejściówka USB - PS2/PSX

ka biegów. Reszta jednak wydawała się - jak dla mnie - za mała. No, powiedzmy, że do tego można się przyzwyczaić, w końcu cena za mniejszy zestaw jest odpowiednio niższa. Niepokojące mimo to jest mocowanie konstrukcji do stołu, ponieważ na kierownicę oraz moduł biegów przeznaczono po jednym haku mocowania. Oczywiście nie zrobiłem tego, ale zastanawiałem się nieustannie, ile siły trzeba by włożyć w to, aby zerwać pojedyncze mocowanie hamulca ręcznego. Irytujące jest również to, że po przełączeniu sterowania z pedałów analogowych hamulca i gazu na cyfrowe (przyciski na kierownicy) - efekt wibracyjny znika. Mimo wszystko granie za pomocą takiego urządzenia jest już samą przyjemnością.

Mimo wad i niewielkich niedociągnięć konstrukcyjnych, zakup tego urządzenia niesie za sobą wiele godzin radości nam i naszym miłośnikom. Liczba opcji oraz wykonanie kierownicy - w porównaniu z jej ceną - wypadają bardzo pozytywnie.

Compressor Supreme

Cena: 169 zł* Dostarczył: Manta, ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa, tel. 022 (prefiks) 332 34 50, faks 022 (prefiks) 332 34 60

możliwości konfiguracji ■ cena

zbyt mała waga i wymiary ■ pojedynczy zaczep do biurka

Internet: www.manta.com.pl

Pentagram O'pen XXL/XL

■ Sector

Myszka jako urządzenie idealnie nadające się do sterowania podczas użytkowania graficznych systemów operacyjnych niestety nie zawsze okazuje się najlepszym narzędziem pracy. Mowa tu o pracy związanej z projektowaniem w programach typu CAD. Ponadto rysowanie czy malowanie za pomocą myszki nie należą niekiedy do przyjemności.

Jednym z zamienników standardowego urządzenia, jakim jest myszka, może być wspomagający pracę projektanta tablet. Urządzenia tego typu nigdy nie należały do rozwiązań tanich. Można je było spotkać w biurach projektanckich lub pracowniach graficznych. Na szczęście z upływem czasu tablety taniały i teraz możemy cieszyć się tym urządzeniem w zaciszu domowym. Ostatnim produktem firmy Pentagram są dwa tablety o nazwie O'pen XXL oraz XL. Pierwsze, co rzuca się w oczy, to ogromne wymiary obszaru roboczego 304 x 228 mm (wersja XXL). Zestaw wyposażono w bezprzewodowe piórko, które rozpoznaje 512 poziomów nacisku, oraz specjalną bezprzewodową myszkę. Sam tablet zaopatrzono w obszar, gdzie zdefiniowano przyciski funkcyjne, pod które w razie potrzeby możemy podpiąć najczęściej wykorzy-



Myszka inaczej

stywane funkcje lub programy. Bardzo dobrym pomysłem jest wyżłobienie, w którym w chwili, gdy sięgamy po kubek z kawą, możemy zostawić piórko. Jest ono nieco grubsze od standardowego pisaka, jednak trzyma się je wygodnie w dłoni, a osadzona w środku bateria idealnie wywarza ciężar. Troszkę kłopotliwy wydaje się dostęp do przycisku na urządzeniu, co zmusza użytkownika do gimnastyki palca. Poza tym irytowała mnie również myszka - wydawało mi się, że jest nieco zbyt płaska, ale to moje osobiste odczucie, gdyż zazwyczaj do pracy używam wyprofilowanej myszki.

W skrócie można zatem powiedzieć, że jest to profesjonalny produkt za niewielkie pieniądze. Jeżeli tylko mamy potrzebę kreślenia, rysowania, malowania - w takiej sytuacji tablet jest wymarzonym narzędziem pracy.

Pentagram O'pen XXL/XL

Dostarczył: Multimedia Vision, ul. Emaliowa 28, 02-295 Warszawa, tel. (022) 338 90 00, faks (022) 338 90 10

wygoda pracy ■ wyważone piórko ■ cena

mało rozbudowana konfiguracja klawiszy funkcyjnych

Internet: www.mmv.pl

Typ	Wymiar	Obszar roboczy	Rozdzielczość	Nacisk	Dokładność	Wysokość odczytu	Podłączenie	Gwarancja	Platforma	Cena brutto
O'pen XL	310x285x9 mm	203x152 mm	3048 lpi	512 poziomów	0,42 mm	8 mm	USB	24 mies.	PC/MAC	290
O'pen XXL	400x350x12 mm	304x228 mm	3048 lpi	512 poziomów	0,42 mm	8 mm	USB	24 mies.	PC/MAC	450

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

tracer

Dostępne
od stycznia 2003

Systemy głośnikowe kina domowego

Głośniki Tracer to gama
zarówno prostych modeli,
jak i najwyższej jakości
układów głośnikowych
przeznaczonych
do pracy w zestawach
kina domowego.

Systemy głośnikowe
kina domowego 5.1 TRACER
cena od

166 PLN*

SILVER



TRG-2S-1500-A-2

- Subwoofer i 2 satelity • Moc: P.M.P.O. 1500W, RMS 45W
- Satelity z 2 głośnikami • Pasmo przenoszenia: 20Hz-20KHz
- Płynna regulacja głośności i tonów niskich
- Drewniany subwoofer

MAGNUM



TRG-5SR-3000-A-4

- Subwoofer i 5 satelitów • Moc: P.M.P.O. 3000 W, RMS 100 W
- Wyświetlacz numeryczny LED • Zdalne sterowanie
- Pasmo przenoszenia: 20Hz-20KHz • Drewniany subwoofer
- Predefiniowane ustawienia dźwięku: Flat, Classic, Rock, Pop, Jazz

MAGNUM 2



TRG-5SR-6000-A-4

- Subwoofer i 5 satelitów • Moc: P.M.P.O. 6000 W, RMS 200 W
- Wyświetlacz numeryczny LED • Zdalne sterowanie
- Pasmo przenoszenia: 20Hz-20KHz • Drewniane obudowy głośników
- Predefiniowane ustawienia dźwięku: Flat, Classic, Rock, Pop, Jazz

MAGIC TRG-5S-1800-A-3

- Subwoofer i 5 satelitów
- Moc: P.M.P.O. 1800W, RMS 60W
- Kolorowy wyświetlacz LCD - Equalizer
- Szerokość pasma: 20Hz-20KHz
- Płynna regulacja głośności
- Możliwość niezależnego sterowania subwooferem, głośnikiem centralnym oraz satelitami tylnymi
- Drewniane obudowy głośników

do **Dobijamy** **NAJLEPSZYCH**

Szukaj tylko w dobrych sklepach ze sprzętem komputerowym.

* sugerowana cena detaliczna netto systemu 5.1 TRG-5SK-1500-A-2

Wyłączny i autoryzowany dystrybutor

megabajt

www.megabajt.com.pl, www.tracer.com.pl

DAJ SIĘ ROZERWAĆ! WSKO CZ DO FANTASTYCZNEGO ŚWIATA GIER ELEKTRONICZNYCH I ANIME.

HYPER CODZIENNIE OD GODZ. 20.00 DO 24.00
PO PROGRAMIE MINIMAX.

W STYCZNIU ZROBISZ „TAKIE OCZY”, OBLĄDAJĄC
ANIME „VISION OF ESCAFLOWNE”.

HYPER@CPLUS.COM.PL



„VISION OF ESCAFLOWNE”

HYPER

PROGRAM **HYPER** DOSTĘPNY JEST W DOBRYCH
SIĘCIACH KABLOWYCH
ORAZ NA PLATFORMIE **CYFRA+**

ETEACHER 3.0
Angielski dla początkujących i średniozaawansowanych

Wymowa...
Ćwiczenia...
Przejrzystość...
Multimedia...

Angielski
Angielski dla początkujących i średniozaawansowanych

Angielski nauka ćwiczenia testy

wymowa, nauka, testy...

ETEACHER 3.0
Niemiecki dla początkujących i średniozaawansowanych

Wymowa...
Ćwiczenia...
Przejrzystość...
Multimedia...

Niemiecki
Niemiecki dla początkujących i średniozaawansowanych

Niemiecki nauka ćwiczenia testy

wymowa, nauka, testy...

Promocja Prenumeraty

Otrzymasz jeden z programów do nauki języków obcych Eteacher 3.0., jeśli zdecydujesz się na prenumeratę roczną.

Do wyboru masz: program do nauki języka angielskiego, niemieckiego lub francuskiego.

ETEACHER 3.0
Francuski dla początkujących i średniozaawansowanych

Wymowa...
Ćwiczenia...
Przejrzystość...
Multimedia...

Francuski
Francuski dla początkujących i średniozaawansowanych

Francuski nauka ćwiczenia

wymowa, nauka, testy...

Zamów już teraz i... sprawdź je sam!

Dostępne numery archiwalne

01/02 18,50zł	02/02 18,50zł	03/02 18,50zł	05/02 18,50zł	06/02 18,50zł
07/02 18,50zł	08/02 18,50zł	09/02 18,50zł	10/02 18,50zł	11/02 18,50zł

Jak kupić numery archiwalne?

W WYDAWNICTWIE

1. Wypełniając zamieszczony poniżej druk zamówienia, który należy odesłać na adres: Media Styl Sp. z o.o., Sp.k., Skr. Pocz. 340, 87-100 TORUŃ 1 oraz dokonując wpłaty należności po otrzymaniu imiennego druku przelewu
2. Zamawiając prenumeratę telefonicznie: (0-prefix-22) 51 75 055
3. Zamawiając prenumeratę pocztą elektroniczną: darlusz.biernacki@mediastyl.pl lub prenumerata@mediastyl.pl
4. Faksem: (0-prefix-22) 517 05 30
5. Przez internet: <http://prenumerata.bauer.pl>
6. W przypadku pytań i reklamacji prosimy dzwonić pod numery (0-prefix-22) 517 05 31 do 36, 517 05 80

Upominki wysyłamy w terminie do dwóch miesięcy od otrzymania zapłaty za prenumeratę. Prosimy o złożenie podpisu pod zgodą na przetwarzanie danych osobowych. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienia spowodowane błędnym wypełnieniem druku zamówienia.

Termin realizacji prenumeraty jest uzależniony od daty otrzymania przez Wydawnictwo niniejszego druku zamówienia

Numer archiwalne można zamówić w Wydawnictwie - wysyłka jest realizowana za pobraniem pocztowym (płatność u listonosza przy odbiorze zamówionego numeru). Faktury VAT wystawiamy na wyraźne życzenie.

U NASZYCH KONTRAHENTÓW

RUCH S.A.: wpłaty na prenumeratę krajową przyjmują terenowe jednostki Ruch - do piątego dnia każdego miesiąca poprzedzającego okres rozpoczęcia prenumeraty. Informacji o warunkach i sposobie zamawiania prenumeraty zagranicznej udziela: Ruch S.A. OKDP 01-248 Warszawa, ul. Jana Kazimierza 31/33, tel. (0-prefix-22) 532 87 31, 532 88 16, 532 88 19, 532 88 20, infolinia : 0-800 12 00 29. Płatność kartą płatniczą na stronie <http://www.ruch.pol.pl>

Zamawiam prenumeratę magazynu CD-ACTION od numeru:

 -

Prosimy o wpisanie w kratkach numeru /miesiąc - rok/, od którego chcecie Państwo, by zaczęła się Państwa prenumerata

Wybieram następujący okres prenumeraty:

☐

na 12 miesięcy w cenie 156 zł + prezent

Prosimy o zaznaczenie znakiem X dokonanej przez Państwa wyboru okresu prenumeraty

☐

na 6 miesięcy w cenie 90 zł

☐

na 3 miesiące w cenie 48 zł

Zamawiam numery archiwalne:

 / / / /

Proszę wpisać numer wydania i rok wydania

Prenumeratę proszę wysyłać pod adres:

Imię i nazwisko lub nazwa firmy

ulica, nr domu, mieszkania

 -

kod

miejsowość

tel. kontaktowy

e-mail

☐

Proszę o wystawienie Faktury VAT

NIP:

 - - -

Upoważniam Media Styl Sp. z o.o., Sp.k. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy.....

podpis

Należność ureguluję:

☐

przelewem (po otrzymaniu z działu prenumeraty imiennego druku przelewu)

☐

kartą kredytową

Proszę obciążyć moją kartę płatniczą

☐

VISA Classic

☐

VISA Business

☐

PolCard

☐

PBK Styl

☐

EuroCard/MasterCard

 - - -

numer mojej karty

 -

data ważności karty/miesiąc rok

Wyrażam zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez Media Styl Sp. z o.o., Sp. k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa moich danych osobowych, które przekazuję dobrowolnie zastrzegając sobie prawo do ich sprawdzania i poprawiania.

Data i podpis

UWAGA! Powyższy druk zamówienia prosimy wypełniać drukowanymi literami. Po wypełnieniu - druk należy wyciąć, włożyć do koperty i odesłać pod adres: Media Styl Sp. z o.o. Sp. k., Skr. Pocz. 340, 87-100 TORUŃ 1

Opowiadania • Recenzje • Przegląd filmów TV • Kino & DVD

Science-Fiction • Fantasy • Horror

Wydanie specjalne z CD **CLICK!**

FANTASY

10.99 zł (w tym 7% vat)

grudzień 2002 (7/2002) • indeks 358932

Tuż przed premierą

Harry Potter

Dyskretny urok smoczych jaj

DragonBall

Znajomi Frankensteina

Słynne potwory

Tylko 10.99 zł

Już 10 grudnia



Wywiad z
**Adrianem
Chmielewskim**

Strefa Hroku
Jedenasty Apostoł Grozy

W najnowszym numerze:

- antologia najlepszych polskich opowiadań grozy
- 2 mega plakaty
- płyta CD

Andrzej Sapkowski
Jacek Dukaj • Andrzej Pilipiuk • Jacek Piekara
Andrzej Ziemiański • Rafał Ziemiański i inni...



Happy New York!

No i mamy rok 2003. Czyli już ponad 6 lat odpowiadamy na wasze listy. I ciągle nam się nie nudzi. Żyjemy tylko nadzieje, że to działa w obie strony. :) Dobra, czas na stały fragment gry! Przypominam o: pisaniu listów do AR, czytaniu FAQ (jest w Bonusach na CD), przeglądaniu i pisaniu tekstów do Action Maga. A jeśli ktoś chce ze mną/nami pogadać 'live' - w każdy piątek od 14 do 16 na kanale #cdaaction na IRC-u jest ktoś z redakcji CDA. A teraz życzę miłej, i pewnie posyławstrowej! [...czy ten kot musi tak głośno łapać?], lektury...

Myślę, więc (kim) jestem?

Jestem kierowcą rozpędzonej taksówki. Klientów na czas dowożę. Jestem magiem-wojownikiem. Niszczę hordy potworów, aby uratować świat. Jestem prezydentem pewnego państwa. Dbam o dobro obywateli. Jestem pilotem amerykańskiego myśliwca. Niszczę kolejne wrogie maszyny. Jestem jednym z najlepszych piłkarzy świata. Mijam linię obrony przeciwnika i strzelam efektywną bramkę, zapewniając tym samym puchar mojej drużynie. Jestem żołnierzem sił specjalnych. W pojedynkę załatwiam wszystkich wrogów i ratuję świat. Jestem generałem kosmicznej floty. Dowodzone przeze mnie wojska niszczą bazy obcych. Jestem gangsterem i mafiozą. Kradnę i niszczę wszystko, co się da. Nie jestem zwykłym człowiekiem. Jestem władcą, bohaterem i zwycięzcą. Nie jestem zwykłym człowiekiem! Jestem graczem!!!

...jestem nikim.

kickut

Jesteś graczem. Jesteś człowiekiem. Jesteś sobą. Myślisz - więc na pewno jesteś KIMS.

Krytyka (z mielonką)

(...) Na koniec zostawiam szczyptę stanowczej krytyki. Nie przeszkadzają

mi reklamy w piśmie, niektóre są nawet pomocne. Ale (...) z mniejszą sympatią patrzę na zachwalanie komórek i konkurs "SMS-owe audiotele". (...) Zaraz obok wstępniaka wita czytelników reklama spodni, mająca tyle wspólnego z komputerami, że zawiera adres WWW producenta. OK, mogę przewrócić stronę, ale pamiętam jak Smuggler pytał: "Chcicie reklam pod pasek i proszków do prania?". Ja nie - dlatego traktuję to jako krok w złym kierunku.

Czasem trafiają się reklamy, które nie mają wiele wspólnego z grami (albo i wcale), ale adresowane ogólnie - do ludzi młodych duchem i ciałem oraz zainteresowanych życiem w najroźniejszych jego przejawach. :) Pisałem już wielokrotnie, że cena CDA skalkulowana jest tak, byśmy my wyszli na swoje, a wy nie płacili za wiele. Co oznacza, że w piśmie MUSI być odpowiednia ilość reklam. A że mamy recesję, firmy gierkowo-sprzetowe obcinają nakłady na reklamę - zatem musimy się czasem podpierać reklamami "pozabranżowymi".

Na zakończenie dodam, że mój chomik Alfred (bez kitu, tak nazwaliśmy go ja i mój brat) też lubi CDA - chciał zjeść numer wrześniowy.

Tja, niektórzy piszą, że pożerają kolejne numery CDA, ale myśleliśmy, że to przenosiła...

(...) Aha, Alfred prosił, by pozdrowić Pioruna, Barnabę, Pioruna (jeszcze

Myśl miesiąca:

Wiem, że masz imponujące ciuchy. Ale w twoim wyglądzie najważniejszy jest wyraz twarzy.

Au-tor (tego maila)

With spam? :) (Jak nie oglądałeś Monty Pythona, czytelniku/-czko, nie dziw się, że nie rozumiem, o co chodzi w tej wymianie zdań).

Ladies' Corner

Chciałabym poznać waszą opinię na temat... yyy... no... tego... miłości do bohaterów gier komputerowych. Bo ja jestem przykładem tego czegoś i coś mi się zdaje, że to nie jest normalne. Ja się po prostu bujnąm w Maxie Paynie! W moim życiu (marnym zresztą) nie ma miejsca dla nikogo innego (...) Cały dzień tylko siedzę i gapię się w monitor. Nie mam faceta (bo jakże te miernoty mogą dorównać JEMU???) (...) Moje kumple mówią "puknij się, dziewczyno, w ten uzależniony łeb!". Wszyscy w domu są wkurzeni, bo nie mogą się dostać do kompa (chfe, chfe). Nic mi się nie chce robić (no, może gwizdać melodię z MP). A co jest najgorsze? Kupiłam pistolet na wodę i wszędzie z nim lazę! Jedynym urozmaicheniem jest... GTA 3 (co ja poradzę, że lubię oglądać od tyłu fajnych koleś!)?

Zupka, lat 17

I co wy na to? Proszę o szczerość.

Szczerze? Jakbyś miała z 12-13 lat, to bym cię pogłaskała po głowie i pomyślała, że z wiekiem ci przejdzie. Ale w wieku 17 lat... hm. No, nie powiem, ja cię nawet rozumiem. Sam co prawda nic takiego nie przeżyłem, ale np. Mac Abra - kiedy mówi o niemieckich Tygrysach - oczka mu się podejrzanie szklą, a na dźwięk słowa TIE Fighter Gem.ini zaczyna dygotać. Ugry Joe ślini się na myśl o... zresztą nieważne, że mu się podoba Russel Krow(a) :) itd. Mogę tylko radzić, byś pamiętała, jaki los spotkał poprzednią partnerkę Maksia. I zauważyć, że choć Maks jest przystojniakiem, a twarzą i nie zgrabną pupcią (to NIE moja opinia - tylko innej przedstawicielki płci pięknej), jednak nie doprowadzi cię do domu ciemną nocą, nie wyniesie śmieci i nie przytuli, gdy będziesz tego potrzebowała. Nie możesz się zakochać w kimś z krwi i kości? W kimś bardziej osiągalnym? Taki Brad Pitt czy inny Johnny Deep, że o Tomie Cruise nie wspomnę, są - chyba? - do wzięcia...

Na koniec dodam, że nie chce mi się już czytać o rudych, grubych, chudych, przyszczałych, okularnikach (niepotrzebne skreślić), którzy nie

SCHWYTANE W SIECI

Zamieszczone tu cytaty pochodzą z rozmaitych forów i grup dyskusyjnych Netu. Scisłej - fora: GOL, CD-P, ŚGK, TS. Poza tym z PRGK, rozmaitych serwisów (m.in. www.gry.wp.pl) i jeszcze kilku innych. Dobrano je tendencyjnie i komentowano stronniczo (albo odwrotnie). Za treść i formę listów nie odpowiadamy. [Kąk sponsoruje Ministerstwo Dziwnych Kroków i Ogólnopolskie Stowarzyszenie Opieki nad Zakreconymi Odwrotnie I W Poprzek.]

Co nieco o poprzednich CDA

O grze BWP z nr 11/02

Dugall: Ja podczas gry w Blair Witch naprawdę się przestraszyłem!!! Nie zdarzyło mi się to od czasów Half-lifa. Chyba w nocy raczej nie będę grał w te gry. :))

Fyord: To jest gra tylko na NOC - taki klimat że hej - ze 2 razy o mało co

zawału nie dostałem ale warto - a poziom adrenaliny to chyba 3-krotnie mi podskoczył ponad normę.

Yasioo: Dziś zagram i zobaczymy czy przeżyję :). Ja się tylko raz podczas grania przestraszyłem (jak mi zaczął się komputer dymić :)).

Fyord: Radzę zamknąć się w pokoju - aby domowników krzykiem nie zbudzić :). A kumpel twierdził, że Action Horror jako gatunek to lipa jest...

Ciekawa opinia o CDA 11/02

"Wszyscy jak tu siedzicie jesteście głupimi g***ami. A to dlatego, że nie wiecie, o czym mówicie. Ja mam przed sobą ten numer CDA, DVD box owszem cool, ale w samym piśmie roi się od reklam, a co gorsze, Pet Racer dostał 4/10. Nie żebym tą grę lubił, ale z 4 miechy w tym samym CDA była recenzja tej samej gierki i dostała ona 7/10. Czy to nie jest chore???"

A tak się staliśmy - nawet specjalnie zmieniliśmy tytuł (z Pet Soccer na Pet Racer) i przerobiliśmy obrazki - ale on, geniusz intelektu, tytan dedukcji, Anioł Zemsty, Demon Gniewu, nie dał się nabrać na tak tandetne sztuczki. Pet Soccer i Pet Racer to przecież ta sama gra. O, nawet ta sama firma ją robiła i ci sami bohaterowie występują! Czy trzeba więcej dowodów?!

"I jak tu się sugerować recenzjami redakcji tego piśmiidła, skoro raz dają 4, raz 7..."

A czasem nawet 1 albo i 10! No i co z tego, że różnym grom? Uczciwa redakcja dawałaby zawsze 10 wszystkim - i nie byłoby problemu.

Reakcje na zapowiedź nr 12/02 (wzięte jak leci, bez żadnej selekcji).

"Nie wiem jak wam ale mi gry się podobają! CDA RULZ! JEEEEEE to mi się podoba MK4 RULEZ!"

mogli by jeszcze dać MK:T!!!! Tego numeru na pewno nie kupię, bo jest lipny. Wow, cda rządzi!! Takie z***iste gierki dają.... grde niesamowite, kupuję! CDA znów na szczycie."

Co znaczy "znów"?! He?!

"MK4 - cool :). W końcu będę mógł obejrzeć sobie na spokojnie wszystkie filmyki... Wypas.

Buek... jakby był Mortal Kombat Trilogy to bym kupił, ale tak.... moim zdaniem nie warto wydawać tych prawie 20 zł.

Fakt, poziom pisma się obniżył i niestety obniża nadal, ale w dołączanych płytach jak na razie cda nie ma konkurencji...

Ja tam cda nie czytam już od 2 lat, przez to że za 20 zeta mam jakieś lipne gry po kiego mi to? Wolę już

mogą znaleźć swej drugiej połowy. Kochani chłopcy, uwierzcie w siebie, ruszcie swe 4 litery z domu i rozierzycie się. Wiercie mi, że Casanova wcale nie był przystojny, ale pewny siebie - no i miał gadane. Zatem rozwijajcie swój intelekt (polecam czytanie). Nie ma tam pamiętacie, że ta superlala będzie taką samą staruszką jak wszystkie inne.

(G)Andzia

Dookoła Smugglera :)

Mówiłeś kiedyś, że do AR trafiają tylko ciekawe listy. A jeżeli czytacie list i nie jest on specjalnie ciekawy, ale myślisz sobie "ach, już widzę ten list w AR, a pod nim mają błyskotliwą, śmieszna i jakże wspaniałą odpowiedź", to co z nim robicie?

Van Xighor

Jeśli tak myślę, list na pewno jest ciekawy. :) Naturalnie, że drukuję, bo jeśli czytając list od razu NIE mam pomysłu na odpowiedź, logiczne jest, że mnie nie ruszył, ergo - nie zasługuje na publikację. (No może poza takim, po przeczytaniu którego mnie zatkało i nie wiem, co powiedzieć - ale to się trafia raczej rzadko, bo wyrobiłem w sobie odporność na prezentowane w listach poglądy i trudno mnie aż tak zaskoczyć.)

Drozy czepliacy czytelnicy CDA. Na vomita mi się zbiera, gdy czytam kolejny błyskotliwy list na temat Smugglera i sposobu, w jaki odpowiada na listy. Szlag mnie trafia, kiedy jakiś mosiek, pobudzony nagłym przypływem dobrego smaku, stara się udowodnić narodowi, że ów osobnik o podejrzanym xycwe (szczególnie lubianej przez Urząd Celny) istnieje tylko po to, żeby obrażać, demoralizować i zatruwać umysły niewinnych i czystych jak kolumbijska kokaina członków społeczeństwa. (...) Tak, to do ciebie gadka. (...) Czy to nie ty uważasz faceta pracującego z własnej i nieprzymuszanej woli od 5 lat w CDA [powiedziałbym, że prawie od siedmiu - Smg :)]

Za neandertalczyka z rodzaju "ordynatus pospolitus bezmózgus chamus"? Czy to nie ty uważasz, że jego jedynym celem życiowym jest wy-

śmiewanie i publiczne niszczenie swoich czytelników? (...) Może cię ten list nie wzruszy (...) - trudno, próbowałem. Chcę tylko, żebyś zrozumiał jedną rzecz. Jeśli odpowiadasz głupotą na głupotę, a chamstwem na chamstwo, to jesteś taki sam jak Smuggler. I nie znaczy to, że jesteś zły.

Ehm..., nie wiem, czy w tej sytuacji jest to komplement. :) Bowiem staram się odpowiadać śmiechem na głupotę, a ironią na chamstwo. Choć w sumie... niech i tak będzie.

(...) Wokół was jest wielu ludzi zasługujących na prawdziwe potępienie. Przy nich Smuggler jest jak Denis Rozrabiaka przy Osamie bin Ladenie. Nie czeplajcie się go (...) pozwólcie mu (...) "przemycac" te chwile rozrywki, których tak bardzo brakuje w codziennym, szarym życiu. To jego praca :)

Total Loser

Wiesz co, Smugg? Śniłeś mi się (...) tysolek po 50-tce, w grubych okularach, o głowie niższy od Jediego. Zapalony szachista i czytelnik. Aha, z lekka wystający mi górnymi zębami. Dotąd nie miałem proroczych snów i mam nadzieję, że to nie jest ten pierwszy raz...

No, na szczęście nie całkiem. Nie mam wystających zębów. :)))

Nie, żeby coś miał do 50-letnich tysołków, ale wyobrażałem sobie ciebie zupełnie inaczej.

Kobałt

Gwarantuję, że po zobaczeniu mnie takim, jakim jestem - wolałbyś mimo wszystko, bym był tym 50-letnim tysołkiem, i to nawet bez jednego oka oraz większości zębów...

Quo vadis, PC?

(...) Kiedyś, gdy kupowałem superwyposażony mój pierwszy PC (486 DX 50:)), starczył mi na około 2,5-3 lat spokojnego grania bez upgrade'u. (...) Popatrzmy, co się dzieje teraz. Nowa linia akceleratorów pojawia się praktycznie co pół roku. Na moim pierwszym voodoo grałem prawie 2 lata później było już coraz gorzej. Ten niepisany wysiłek mocy jedynie początkowo był zbawienny dla gier na PC, teraz szkodzi mi dużo bardziej niż pomaga. (...) Doszło do takiej paranoi, że wspomniany DOOM 3 ma

chodzić płynnie na ATI Radeon R300, którego NIE MA JESZCZE NA RYNKU!! Na targach były ponoć prototypy.

Tego tempa nie wytrzymał nikt, nawet bogaty zachód, który bardzo liczy swoje centy czy euro-centy. (...) Tam pieniaki liczy się bardzo skrupulatnie, może nawet bardziej niż u nas. Powoli ludzie zaczęli przeliczać i wyszło na to, że zakup konsoli do gier jest znacznie bardziej ekonomiczny. Piękna grafika, mnóstwo ciekawych gier dla dzieci i starszych dzieci :) zero dokupywania dodatków, ewentualnie jakiś pad za 30\$ czy karta pamięci i to wszystko. Można oglądać filmy, teraz także łącząc się z internetem, zgadza się, że to ostatnie jest jeszcze w powijkach, ale to są początki. Po co więc inwestować w drogie karty i procesory do PC? Word pójdzie i bez GForce 4.

Ten pęd za grafiką siłą rzeczy musiał odbić się na pozostałych składowych gier. Fabule, muzyce, tzw. miódności. (...) Gry stawały się coraz ładniejsze i coraz nudniejsze (słynne odcinanie kuponów, o tym też już pisałeś). Ilość tytułów rzeczywiście godnych uwagi zaczęła spadać. (...)

A co na to konsolarze? DO ATAKU!!!! (...) Firmy produkujące software bardzo szybko zaczęły przeliczać zyski. Jeśli gra na PSX sprzedaje się w ciągu tygodnia w 3 mln egzemplarzy, a na PC trudno jest osiągnąć kilkaset tysięcy, a megahity schodzą w ilości około 1 mln - to coś tu nie jest tak. Jak mówią, miliony much nie mogą się mylić. I rozpoczęło się przerzucanie mocy przerobowych w kierunku konsol. Chodzi tylko o jedno - o pieniądze, nikt tu nie działa dla idei. (...)

Na pewno nie są to wszystkie przyczyny, może jeszcze nie upadku, ale recesji w grach na PC. To tylko kilka tych najważniejszych w mojej opinii. Z góry zaznaczam nie jestem FANEM żadnej platformy, ani tej czy innej konsoli, ani PC, jestem fanem DOBRYCH gier, to wszystko.

Miejmy nadzieję, że panowie od chipów i koderzy trochę zwolnią, zaczną bardziej przesiadywać nad klimatem, fabułą, muzyką i grywalnością.

K. Wiesiołek

I coś tu rzec optymistycznego? Jest sporo racji w tym, co pisesz. Ale nawet ten "1 mln nabywców" to takomy kasek (prze-mnożcie 40\$ x 1 mln i tak z 10x w roku...). Zatem PC jeszcze długo nie zniknie z rynku.

ku. Co do mnie - to myślę, że może pojawią się... karty emulujące konsolę (nie programowe emulatory, ale sprzętowe). W ten sposób i PC będzie cały, i wszyscy producenci/gracze szczęśliwi. (Wyobraźcie sobie menu startowe z opcjami: Windows E(xtra)XP, PlayStation 3, GameCube II). Ja nie skreślałbym PC-ta tak szybko...

Panopticum

Od razu zaznaczam (drogi Smugglerze, Jedaju i Czarny Iwanie), że ten mell nie ma na celu Waszego obrażenia i znieważenia, ale zaznaczam, że cisną mi się na usta pewne słowa. Wasze badźwienne pismo (Cd Action oczywiście) kupuje sporadycznie. Ostatni (i pierwszy raz) było to gdy dałście Kingpina.

"Sporadyczność" mimo wszystko oznacza jakąś cykliczność, a nie jednorazowy zakup...

Od tej pory widząc w kiosku lub u kolegi gry jakie dajecie to mnie śmiech pobiera.

A wówczas mnie grażliwa muchla mrąkwiście krondzieli. Ciekawe, co miałem na myśli, nie?

Wasze chłamowate piśmko przydzieliby grupie wiekowej 8-12 lat.

Zatem za jakieś 2 lata zapraszamy do lektury! Póki co - tylko graj i oglądaj obrazki. Chłamowate piśmko jest w sam raz dla ch(ł)amusia - zatem powinno ci pasować. :)

Poziom pełnych wersji, dodatki typu Mag odbiega trochę w steczu.

A nie mogłyby przybiegać nieco "wbok"? I zamiast Magów damy Czarnowników - i będzie OK.

Przykro mi, ale taka jest prawda. Nawet DEMA choć najnowszych gier są tak irytujące badźwienne, że odechciała mi się o tym mówić.

Przynajmniej dema robimy coraz gorsze. :(Kiedyś to mi się chciało - jak zrobiłem demo Quake'a czy DN3D, ludzie sikali po nogach. A teraz... phew... nuda. Czasem coś tam zmagstruję - ale to już nie to. Może kiedyś zrobię wam demo DNF, ale nie wiem, czy mam na to ochotę...

I nie liczenia moje 18,50 zł bo już go nie zobaczycie.

Ine liczm w tkm rzie!

zamiast 3 cd i 200 stron (nie wiem ile tam teraz mają) 0 cd i 400."

Albo i (-2) CD i 800 stron. O, to byłoby coś!

"Jakie starocie dają w CDA i do tego może i sławne gry ale szybko się nudzące!!!!". :(((

Jak będziesz im czytał bajeczki, gry nie będą się nudzić. Wiesz, to sławy, mają humorki... trzeba to znosić z pokorą.

"Czyżby znowu lipa...".

Nie, tym razem dąb i jałowiec, A za miesiąc - olcha!!!

"No tak, mówicie, że CD-Action schodzi na psy, a i tak prędzej czy później je kupicie (albo chociażby przeczytacie od kolegi)".

Coś ciekawego o Tip100maniaku z nr 12/02.

"Słyszałem o tej książce. Mieli ją sprzedawać w Empikach za 20 zeta, ale się okazało, że może ją kupić mało ludzi. Wydrukowali jej tyle, że nie mieli wyjścia - musieli to dać za darmo do CDA. Ciekawe co to za cudo".

Ciekawe, co to za cudo takie coś wymyśliło? Toż to brednia totalna...

A tu, reakcje PO pojawieniu się numeru 12/02

"No nieeee... Ja już nie mogę. Każdą oryginalną grę którą kupię po 2 miesiącach dają w CDA. To już przesada :)))" "Zaczynam się bać tych gadżetów..." "Przez to cda dostaje konwulsji! przy stopujcie trochę!!!"

"Eaaaaaa CDA to jest pismo dla prawdziwych graczy ahhhh!!!! ta książeczka :PPPPP niedługo pewnie zaczną dodawać czapeczki, breloczki, misie, zeszytiki itp. itd. aż się żygać chce..."

Nie krępij się, możesz też zrobić publicznie zióśło.

Nowy slogan CDA: "jeśli masz poniżej 10 lat lubisz dużo CD, mało czytać i tylko popatrzeć się na obrazki za jedyne 20 zł to naciągnij tatę i kup nasze komercyjne pismo wydawnictwa BRAVO GIRL!!".

No to leć po to pismo, bo IMO idealnie pasujesz do opisanego profilu czytelnika. Ot. logika: 160 stron CDA (kto dał więcej?) + 200 stron książeczki - to dla "lubiących mało czytać"? Ahaa...

"Widziałem nowy numer Cd głupoty Mortal Combat i Battle Isle 152 strony".

Jak się ma 21 lat (taki wiek był w stopce), proszę pana, można chyba napisać poprawnie choć jeden tytuł gry i odróżnić liczbę 162 od 152?

"I tak nie kupię bo nie lubię cd action korarzy mi się dziwnie z maga nie wiem czemu) zresztą niewiem coby nire wrzucili to nie kupie ot co..."

A ja - na złość cioci - odetnę sobie lewe ucho!!! Aha - "maga"? ...Maga? ...Manga? Jak myślicie - co miał na myśli?

"Nie jestem za bardzo na bieżąco z gazetami, ale kupiłem ostatni CDA i mi się spodobał. Jak ktoś chce samych informacji o grach to kupuje takiego XXX. CDA to coś więcej - tam jest ten... Klimat! Kiedyś po prostu nie rozumiałem tego (...) i być może z podobnego powodu niektórzy piszą o niskim poziomie CDA".

Oto PRZEWSPANIAŁA reakcja na recenzję Battlefielda. Długa, ale nie miałem sumienia jej skracać.

"(...) Przeczytałem recenzję Battlefield 1942 napisaną przez Mac Abre i

Napisałem do waszej zacofanej redakcji (bez obrazy) ponieważ chcę trochę wam uświadomić waszą dziecinność [czasami mówią na was dzieciuchy :-)].

Dzięki, staruchu - zdradź nam zatem, co takiego mówią na nas dzieciuchy? Że "odbiegamy wstecz i robimy kiepskie dema"? Wybacz dzieciuchom - małe to, głupie, nie wie, co mówi... jako i my wybaczymy.

Jak się domyślam człowiek o pseudo Smugler czy coś w tym wieśniackim stylu ma zapewne powyżej 18 lat, bo by mu niedali zatrudnienia, ale zawsze znajdzie się jakiś leszcz :- Twoja wiedza o komputerach jest ograniczona (zapewne) do F9 to save a F11 to load.

...co to jest 'load', u diabła???! (A 18 lat to skończyłem... czekaj... tak, to było jakieś 3 lata po tym, jak ten koleś - Ruski chyba - Kola Umb, wrócił i zaczął nawiązać, że odkrył Amerykę.)

Człowieku jak ja miałem 18 lat byłem trochę poważniejszym człowiekiem, a wymówki typu "Taka moja praca" są do dupy.

Hm - samego siebie teraz obrażasz, bo przecież ja moje argumenty kieruję... DO CIEBIE! Tak, właśnie do ciebie! Zatem, jaki z tego wniosek? Poza tym sam miej do siebie pretensję, jaki byłeś. Co mnie do tego? Będę poważny, kiedy przestanę oddychać przez minimum kwadrans. A i tego nie gwarantuję.

Ile ty masz lat?!? bo sądzę, że ok. 7 lat. zastanawiam się po jakiego @@@@ piszę do was, ale wiem że musi znaleźć się jakiś pogromca.

Zaiste, święt(n)y Barnaba prorokował "i przyjdzie pogromca wasz, w żelazo i obwisłe kapielówki odzian i będzie skruszona potęgą wasza i duma wasza skruszona będzie!". Ale mówił też "ale wcześniej przylezie śmieszny chłopczyk, udający dorosłego, wyrażający się nieortograficznie - i pękać ze śmiechu będziecie, bęwały z CDA, zaprawdę powiadam wam! I przestań mnie, Jedi, obrzucać karmą chemiczną, bo się zdenerwuję i wyprorokuję wam jeszcze gorsze kataklizmy!".

WYDOROŚLIJ, CZŁOWIEKU!!! Bo narazie to ty nieżył leszcz jesteś.

... ZIELIN ...

Być leszczem to też sztuka. Większość ludzi bowiem to małe płotki. Sam się kiedyś o tym przekonasz - kiedyś, bo was jest na etapie ikry, z której może coś

teraz rozumiem czemu ludzie piszą że CDA schodzi na psy. Jak można było wypuścić taki tekst? Kto to napisał, ile on ma lat, 13?..

Szczerze mówiąc, dodaj gówniarzowi jeszcze ze dwie dychy, z kawalkiem... [Niestety...:- (McA.)]

"Już po drugiej kolumnie bluzgałem na tego MacAbre (nawet niewiedzialem że znam tyle brzydkich słów). No ale co mi się niepodobało: 1. To nie gazetka partujna żeby pisać że się nie lubi amerykańców".

Amerykanie są tykowaci i bez smaku. Jak można ich lubić? :) [I gdzie to było napisane?! - McA.]

2. "Słownictwo w stylu : "wpieniło mnie" czy "cholera" jest poniżej krytyki".

Kurrr...tyna, masz rację!!! Po...kręciło gościa, kto widział, by używać takich,

się w przyszłości wykluje (a może i nie). Czego serdecznie życzymy. Póki co zjadłem się (jako ikry, czyli kawior) na śniadanie. Jednym kłapnięciem paszczy.

CDA - kofeina?

Zamiast pisać, jacy jesteście fajni, podzielić się z Wami pewną historią, której głównym [i jedynym] bohaterem miałem okazać się. Otóż (...) wieczorem, dorwałem nowy CDA. Lekturę zacząłem ok. 23.00, tradycyjnie od wstępniaka, później kolejno następne działy... Kiedy tarzając się ze śmiechu [po suficie ofkoz :] skończyłem czytać ostatni list w AR, okazało się, że jest... 7.00 rano! Sam się sobie dziwiłem, że nie chciało mi się spać, bo przecież żadnej kofeiny od dawna nie wchłaniałem. Dla porównania napiszę, że przy czytaniu niejednej lektury szkolnej zapadałem w śłoki sen w środku dnia. Wnioski pozostawiam czytającym.

Są proste: CDA nie dorównuje szkolnym lekturom. (Na szczęście.) I działa na nerwy, wywołując niekontrolowane reakcje (np. powtarzające się skurcze przepony połączone z szerokim rozwieraniem japy i wydawaniem brzmących kretyńsko dźwięków czkająco-rechoczących).

"A teraz coś z zupełnie innej beczki" [dla niektórych jeden z wielu kulturowych tekstów :] - pytanko do wszystkich: co myślicie o tym, by producent na CD z grą umieszczali również solucję do niej? Z punktu widzenia graczy pomysł chyba bez wad, ale są też inne punkty widzenia. :P

LEMON

Wadą tego rozwiązania jest, że nie moglibyśmy w ten sposób dorobić - pisać własne solucje; i że wystawiałyby to słabszych (psychicznie) graczy na trudną próbę - zająć czy nie?

Nerwowo

Witam. Piszę oczywiście głównie po to, żebyście ciekawiej opracowywali swoje recenzje bo normalnie chce mi się przy nich spać.

I o to chodzi. Grzeczne dzieci powinny wieczorem zrobić siusiu, umyć rączki, buzię, ząbki - i spać (ale rączki to na kołderkę, ale już!).

Zmienicie swoją tabelkę z ocenami, tak żeby były to oceny szkolne a nie jakieś

kurrr...czę, wulgaryzmów?! Chyba mu przy...wałę za taki język na naszych kurrr...turrarnych łamach! [Ma rację, cholera. McA]

3. "Całkowita nieznajomość tematu: raz się wymydrza że to niema takich a takich czolgów".

A są?

"Ale później nażeka że Japończycy mają m.in. uzbrojenie niemieckie (jakby zapomnieli o ścisłej współpracy tych państw połączonej ze sprzedażą uzbrojenia czy schematów danych broni)".

Aaaaa... chcesz powiedzieć, że Japończycy produkowali niemieckie czolgi na licencji? Że używali ich w walkach z Amerykanami?! Ooooo! Sensacja. Wołoszańsi się potnie. Historycy wojskowości, pod mur!

"Pozatym U-booty (jak pisze) były niemieckie natomiast amerykańskie mieli po prostu łodzie podwodne (to tak jakby powiedzieć że wszystkie auta to polonezy)".

1-10 oraz ocenianie wszystko czyli grafikę, dźwięk, frajdę oraz ocenę ogólną.

Nasza ocena takiej oceny ogólnej to pierwiastek kwadratowy z [(467/0.7685) * 34 + 3.25]. Może być? I sto razy mówię, że jedna ocena jest, była i będzie. A co do szkolnej skali ocen... mało ci jeszcze szkoły? ...Taak? No to siadaj. pała!

A przede wszystkim ty się zmień, panie Smuggler, bo normalnie mnie wkurzasz poniżaniem praktycznie wszystkich, którzy do piszą!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!! A wiesz, jak się to nazywa?! Nerwica! Lepiej się lecz!!!

Varendaster

Leczycy powinien się raczej ten, co ma nerwicę - liczba wykrzykników może świadczyć o tym, że zaliczasz się do tego grona. Ale ty się nie lecz! Ty się ucz! A propos - siadaj, druga pała!

Haking i prorocstwo

Temat od zawsze przesycony emocjami i nie dająca się powstrzymać zadrzocią o umiejętności, oraz walką o prestiż - oczywiście tylko wśród ludzi zainteresowanych, nie tych aktywnie działających ("nieważne że nic nie umiem, zawsze fajno jak ktoś myśli że'm hacker" ...). Next thing: Ludzie "siadający" w temacie hackingu i dyskutowający na różnego rodzaju forum - wszyscy jednym głosem krzyczą "Kto używa netbusa jest lamer!", a sami, chyba nie widząc (lub nie chcąc widzieć) analogii poszukują "ambitnie" exploitów do systemów i programów... Heh, sztuka jest samemu przejrzeć kod źródłowy i znaleźć dziurkę (chyba się naraziłem - czekam na mailbomby :)).

Używanie całkiem bogatego słownictwa (jak na ludzi z tej branży), zmieszanie z bardzo wyrazistym pojęciem osobowości - robią się z tego niesamowicie komiczne odpowiedzi. (Do dziś śmieję się i nie mogę wyjść z podziwu dla waszej odpowiedzi na "Prorocstwo..." z CDA 11/2000.) :-)

[nsane ::]

Zaprawdę powiadam ci, było ci ono w sposób biblijny podane - że inaczej jako (pseudo)biblijnym stylem odrzec nań się nie godziło. Zatem wypuściłem słów kilka skrzydlatych z zagrody zębów moich... (Nie mylić z pawiem, który - skądinąd - też ma skrzydła i też się go czasem (wy)puszcza. I to już homeryzm - tak dla odmiany [stylu].)

McA: Fakt. U-booty to tylko niemieckie okręty podwodne.

No i mały rodzynek na koniec Amerykanie mają "Willys Overland Jeep" a Rosjanie "dżipy" (bo ciężko napisać 2 razy tę samą nazwę).

Bo Rosjanie (i wszystkie inne nacje też) mówili "dżip", i co im zrobisz? Takie leniwcze, no...

"Także gazetka generalnie dobra poza tymi 5 zmarnowanymi stronami na wypociny kogoś całkowicie pozbawionego humoru i talentu pisarskiego".

Mac Abra podpalił sobie włosy na głowie w ramach pokuty i obecnie udaje gaśnicę (wisząc na ścianie) w nadziei, że go ludzie nie zauważą i śmiechem nie zabiją. :) [Litoości! - McA.]

Polaków imprezowe rozmowy. :)

"Proteus: No to czas zacząć gadać o grach. :-> Mrucze wyciągnął tajną

Ramki, recenzje, pudełka

Recenzje. Chciałbym postulować o zmniejszenie liczby ramek w recenzjach. Ja wiem, że wam dużo łatwiej jest napisać krótszy tekst, a resztę zamieścić w niepowiązanych ze sobą ramach niż wszystkie te informacje wpleść w recenzję.

Bo ja wiem, czy łatwiej? Zrobić dobre (tekstowe) ramki, wkomponować je w recenzję - też trzeba umieć...

Sądzę jednak, że czytało by się dużo lepiej gdyby tekst był spójny i jednolity. Teraz człowiek się zastanawia. Czy przeczytać rekę, a potem ramki? Czy może odwrotnie? A może po stronie? (Co do tego powyższego "ja wiem"; wiem, ja nic nie wiem o pracy w czasopiśmie, nie fakajcie na mnie zbyt.)

Czyli tekst - nawet wtedy, nim zaczniesz go czytać - już zmusza do myślenia. I o to chodzi. :) Poza tym takie jednolite "placki" tekstu czasem w całości w kolumnie czy dwóch są po prostu męczące dla oczu oraz umysłu. To jak jazda autostradą - prosta droga, droga, droga, droga... i nic innego. To usypia. A takie rameczki itd. ożywiają tekst, pozwalają oderwać się na chwilę np. od recenzji - i posmakować czegoś innego. I nie bójcie się mnie/nas aż tak bardzo. :)

2. Chciałbym do was zaapelować, abyście wy zaapelowali do dystrybutorów o zmniejszenie pudełek na gierki. Ja rozumiem, że jak jest koszulka, małspad, albo kubeczek to pudełko musi być wielkie. Ale jeżeli jest w nim tylko kompakt w kopercie i instrukcja na dwadzieścia stron to pudełko nie musi mieć wymiarów większych niż komputer. Przy okazji warto nadmienić, że rozmiar pudełek nie może być zestandaryzowany. Spieczę z wyjaśnieniami dla czego. Otóż chodzi o to, żeby pudełka mieściły się jedno w drugie. Zał wyrzucić bo ładne, a wielu ludzi ma na nie specjalny magazyn. U mnie stoi tylko kilka pudełek, reszta jest w nich schowana na zasadzie takich śmieśnych rosyjskich zabawek. Przy okazji dodam że mam (po maksymalnym ściśnięciu) pięćdziesiąt litrów magazynów komputerowych.))

Kluczo

Dystrybutorzy!!! Zmniejszcie pudełka! Ale już!

Racja i PS

(...) W CDA cały czas widzę jakieś krytyki, (...) które udaje ci się uargu-

broń... najnowszy numer CDAction i dołączoną doń książeczkę o '100 najlepszych grach' (or softing). Gofur dorwał książeczkę i zaczęła się jazda. A zasady były proste. Gofur czytał tytuł, potem zastanawialiśmy się czy gra rzeczywiście jest top100, czy też nie. Jedno jest pewne. Smuggler chyba będzie miał z nami ciężką pracę za niektóre tytuły (jak tylko sobie przypomnimy, o które chodziło). :->

Kącik antyfa CDA

Oczywiście w Sieci wypowiadają się nie TYLKO przeciwnicy CDA. Pojawia się też dużo opinii z pochwałami (których tu nie zamieszczimy, bo pochwały - choć miłe - szczególnie z ust fanów konkurencji - nie są tak zabawne, jak te bluźgi, które zaraz przeczytacie).

"Kompletnie nie trawie tej gazety, jak dla mnie jest płaska jak deska od keebła, i wogule nie będę się tutaj

mentować i tak naprawdę wydaje mi się, że zawsze ty masz rację.

Masz rację - wydaje ci się.

PS Jesteście najlepszym pismem komputerowym - według mnie i moich kumpli.

PS 2 A to taka konsola.

Vievoor

Abby nie było niedomówień - pierwszy PS umieściłem tylko dlatego, że bez niego PS 2 straciłby sens - a dowcip przecież jest niezły.

Waga ciężka

Wiecie, ile waży CDA od nr 1? Jeśli nie, to wam powiem - coś koło 35-40 kg! (Zależy, czy z CD, czy bez.)

Krwawy Zenon

Po rozważeniu wagi tej informacji nastrój się nam zwał. Przywiązujemy bowiem sporą wagę do ważkich spraw i uważnie ważymy słowa oraz poważnie rozważamy ich znaczenie (bo mogą zawierać zniechęcenie). A nie wiemy, jak nasza odpowiedź zaważy na naszej przyszłości. Może ktoś pomyśli, że lekceWAŻYMY takowe informacje? Ale teraz - całkowita poWAGA. (uWAGA!!! WAŻne!!!) ...możemy też uprawiać marchew!!!

General rządzi

Wiarusom, którzy kupują was od zarażania dzieł i jójczą na spadający poziom, radzę, by nie liczyli ilości kolorów na okładce, ale CZYTAŁI pismo, bo na tekstach się ono opiera, a w nich komercji nie ma i nie będzie. A artykuły - sam miód! I tutaj chciałbym pochwalić El Generala, który, moim zdaniem, powinien dostać jakąś premię za poziom prac. Zastanawiam się, czemu wybrał on akurat CDA, kiedy przyjełby go w każdej "poważnej" gazecie czy piśmie.

mp

Raz, iż uważamy, że tak w ogóle CDA to dość poważny magazyn o grach (choć utrzymany na luzie - jedno drugiego nie wyklucza). A EGM jest zawodowym tłumaczem książek (np. miłośnicy świata Forgotten Realms - szukajcie w stopce książek sygnowanych nazwiskiem tłumacza - Andrzeja Sawickiego.) Współpracę z CDA EGM traktuje raczej jako relaks po właściwej pracy. A czemu właśnie CDA? Zdecydowały układy towarzyskie. (Patrz: nr 4/00 - tekst "Redakcja od kuchni".)

żalił. Jak ktoś nie rozumie o co chodzi z tym CDA to może powiedzieć, że w moim przypadku nie podobają mi się szczególnie te przedśkożno żłobkowe teksty i odzywki".

No tak - zero "loożu" i "keebła". Nie czujemy "bloosa", nie robimy "bykoof", nie sypimy "koorfami" (no, poza tymi żółtem Mac Abraj); mówimy w miarę normalną polszczyzną - czyli: żłobek. Jeden wielki sheet (of paper)! :)

"Nigdy nie zszedłem tak nisko żeby kupić tą szmatę więc nie wiem za bardzo co w niej jest".

Tę szmatę, jeśli już. Kolego, by zejść nisko, najpierw trzeba się choć ciut wznieść. :)

"CDA to "masówka" obklejona tandetnymi płytkami, naklejkami z pokemonami i innym bzdziwem (...)"

Nie dość, że płytki tandetne - bo z pla-

Zmiany suxx?

Ja mam pytanie do Was redaktorów AR czy zdajecie sobie sprawę z tego, że pisząc recenzje, odpowiedzi na pytania (nie całkiem normalne jak moje np.):), starając się wypaść jak najlepiej, wprowadzając ciągle zmiany tak naprawdę przyczyniacie się do spadku liczby czytelników i co za tym idzie samodestrukcji własnego miejsca pracy?

Rozumiem, że nie zmieniając NIC - wyszlibyśmy na tym lepiej? Powiedz to dinozaurom.

Nie wszystkie nowości wychodzą wam na dobre.

Na tym - m.in. - polega ewolucja. Co się nie sprawdzi - zdechnie albo będzie zmienić/udoskonalić...

Żądacie dowodów - mam takie: choćby inne gazety z branży. (Zbańczyły.)

Bo się zmieniały? Heh, poszły w piach, bo się NIE zmieniały, a jeśli zaczęły - to za późno i za mało.

A wy już najwyższym nakładem się nie chwalicie.

Gdy jest recesja, to czym się chwalić? Że jako jedno z niewielu pism w tej branży nie zakończyliście życia? Ale dobra - sprowokowałeś mnie. Zatem będę się (tzn. CDA) chwalił. W chwili gdy piszę te słowa, mam czarno na białym oficjalne dane, które dowodzą, że: a) CDA jest największym pismem w branży komputerowej (nie tylko o grach - a znów w całej branży!); b) CDA jest najpopularniejszym pismem w Polsce, czytany przez mężczyzn w wieku 15-60 lat. Tadammm! I co ty na to? Wystarczy, czy chwalić się nadal?

Co nowy CDA to inny prezent, do zeszytów już nawet doszło ciekawie mnie tylko kiedy szpanem do wóś dacie, albo papier toaletowy.

REO

...Pa-pier to-ale-towy. OK. Mam taki notes, w którym zapisuję to, co warto by dać jako prezent... byś kiedyś tylko nie grymasił, że za miękki i za różowy! I nie pomyśl szpanu z papierem, bo skutki mogą czasem być opłakane i... hm... widoczne. Oras wyczuwalne. :)

stiku, a nie np. z tytanu, to jeszcze trójkątne. Stąd te nalepki z pokemonami dajemy - na cedki nalepki, aby nie było widać, że trójkątne są i z plastiku. I te głupie ludzkie się na to nabierają!

"W cda recenzenci nie odróżniają gatunków gier i tego co w danym gatunku wpływa na ocenę i podejsie do gry . W wyścigach i symulatorach ważna jest sterowność i grafika . W erpegach klimat i fabuła . W bijatykach grafika i grywalność. ITD".

Że ja na to nigdy nie wpadłem! : (Czuje się zdeklasowany yntelektualnie.

"A w cd szicie to najważniejsza jest grafa bo piszą tam bezmuzgie anemy które oceniają gry zależnie od tego czy ładnie wyglądają".

Dziś wyglądam ładnie (...czy to na pewno ja?) - dam grze 10/10! A co! "Bez-

Gratulacje dla Elda

(...) Gratulacje Eld, gratulacje, piękną dopracowany sequel :))) Tylko jakoś ciężko mi wyobrazić sobie Elda za 20 lat psiozącego, co ta młodzież teraz słucha - kiedyś były piękne zespoły jak Children of Bodom itd. a tego co to teraz wyszło to się słuchać nie da- nic tylko walenie w perkusję z całej siły i bliżej nieokreślone dźwięki, co się z tą muzyką stało... :P

Throim

E, on już wtedy będzie głuchy. :) I tak nieustannie słucha tego norwesko-szwedzkiego łojenia...

Napięcie rośnie...

Mam jedno pytanie, głupie i naiwne - a mianowicie: w listopadzie 2003 energetycy dadzą nam 5% napięcia gratis, tzn. w gniazdku będzie 230 V zamiast 220 V. Pytanie brzmi: czy w związku z tym wzrosną parametry i szybkość komputerów?

Bez wątpliwości wzrosną parametry komputerów, bo do listopada 2003 na pewno pojawiają się szybsze procesory, większe twardzienie itd. Natomiast wzrost napięcia nic nie zmieni, z tej choćby przyczyny, że i tak w naszej sieci napięcie często waha się w przedziale 180-230 V. Te dodatkowe wolty niczego nie zmieniają. W Ameryce w sieci mają bodaj 120 V, a wcale kompy nie chodzą im wolniej. Overclocking przez gniazdko sieciowe odpada :).

A teraz szczyt bezczelności (...) Jeśli mój list znajdzie się w AR, to w pewnym sensie ja staję się współtwórcą CDA, czyż nie? Jeśli tak, to żądam błagam (niepotrzebne skreślić) aby moje nazwisko znalazło się wśród współpracowników (...) wymienionych przy wstępniaku.

Wiesz, to ja mam lepszy pomysł - jako że m.in. za twoją kasę finansowana jest produkcja CDA, to zażyc sobie, by umieścić cię jako wydawcę :).

I pamiętajcie: wasza praca, to mój odpoczynek, a więc: do pracy, Rodacy!

Uoyevoli

Tja - ktoś nie śpi, by spać mógł ktoś... to są zwyczajne dzieje. Kto to powiedział, a? I gdzie?

muzgic anemy" - powieszę w kibe... keebelku na ścianie. Nigdy więcej ztwardzenia! :)

"Cda to dno . Tego się czytać nie da. Ci co tam piszą to chyba dostali komputery na gwiazdek od mamusi".

Dostaliśmy komputery od mamusi - fakt. Ale na gwizdek. Jak nie dmuchniesz, nie ruszy...

"Každy wie że by zbankrutowali gdyby nie dawali pełnych wersji. Dając te gry oni przyczynili się do upadku dobrych gazet jak np XX . Od tego pisma aż bije lamerstwem".

Od pisma XX? Ano - scyro prowadzi. Pewnie dlatego upadło. :P Podziwiam też fantazję w oddzieleniu (albo i nie) kropek spacjami. Co zdanie - to inaczej.

Ludzie i ludziska

Tak Szanujecie swoich klientów 20 minut temu napisałem list z problemem i nie otrzymałem odpowiedzi w d... z takim pismem ja do nich uprzejmie a oni nie odpiszą nawet pewnie kolejny burak z tym Jaaged Alinec 2.5.

{???

Jaa(ged)... cię - al(inc)e beczelność. Nie odpowiedzieć na maila po 20 minutach... Nieważne, że wysłano go w sobotę, i o 9 rano. Te gnoje mają siedzieć w pracy 7 dni w tygodniu i odpowiadać NATYCHMIAST!!!

A to fragment dyskusji forumowej (o CDA, a potem temat zszedł na gry klasyczne - i ta wypowiedź bardzo mi się spodobała).

trustno1: I to mówi facet, który z klasyki zna tylko Pacmana... A i tak nie przeszedł do trzeciej planszy, bo mu kody zginęły :P.

Mam problemy z kompem (*), proszę doradzić coś:

1. Kiedy wkładam kartę graficzną do Cd-Romu nic się nie dzieje, co robić?

Spróbuj włożyć CD-ROM do karty i to przy włączonym zasilaniu. Na pewno coś się wydarzy.

2. Gdzie kupić części zamienne do karty graficznej.

W tym samym sklepie, co naboje do telefonu.

3. Myszką mi klika.

A ręce porastają włosiem...? Nie wstyd ci o tym mówić publicznie?

4. Biurko nie pasuje do kompa.

Nagwintuj lub użyj młotka.

5. Monitor się świeci.

Sprzedaj lampkę nocną.

6. Reset jest mniejszy od powera.

Rozmiar nie zawsze jest najważniejszy, prawda?

7. Zainstalowałem Windows, a okna mam nadal stare.

Kup MacIntosha - i smacznego...

8. Czy mój kap należy oddać do serwisu?

{???

O tak - kap się jak najczęściej.

(*) - autor nie pisał go całkiem serio...

Na listy odpowiadali
Smuggler & Mr Jedi
duet company codziennie

Tipsy

Civilization - Call to Power

Nieskończona kasa
Edytuj plik: `script.sl` (w\ctpdata\default\gamedata\), i na końcu dodaj sekwencję:

```
trigger 'DOR_T_Give_Gold' when
(IsHumanPlayer(g.player) && (play-
er.1.gold <=
200000))
{
AddGold(g.player, 1000000);
}
```

Zgraj plik, uruchom grę. Od tego momentu, gdy tylko będziesz miał mniej niż 200 000 gotówki, dostaniesz 1 mln zasifku. :)

DOOM III wersja alfa

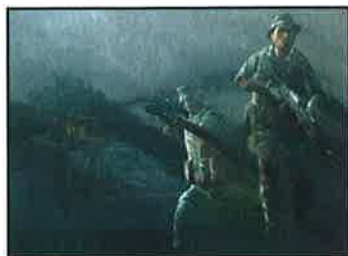
God - god mode
NoTarget - brak wrogów
NoClip - przenikanie przez ściany
give weapon_machinogun - karabin maszynowy
give weapon_shotgun - shotgun
weapon_plasmagun - plasmagun
give weapon_bfg - bfg
give weapon_chainsaw - piła łańcuchowa
give weapon_rocketlauncher - rocket launcher

Deadly Dozen - Pacific Theatre

Naciśnij w czasie gry klawisz [L] i wpisz: `/tell cheatcheat [Enter]` - aktywizuje cheat mode. Teraz wpisz jeden z poniższych cheatów i naciśnij [Enter]. Cheat możesz wyłączyć wpisując go ponownie
`/tell ammo` - nieskończona amunicja
`/tell godmode` - god mode
`/tell invis` - niewidzialność
`/tell fly` - latamy
`/tell hitlermode` - wrogowie nie umierają
`/tell winmission` - wygrywamy misję
`/tell losemission` - przegrywamy misję
`/tell give` - dostajesz Thompsona M1
`/tell ac` - god mode + amunicja + latanie
`/tell ec` - patrzysz oczyma wroga
`/tell noint` - pokazuje/ukrywa panel sterujący
`/tell stats` - statystyki
`/tell pathdraw` - pokazuje trasy patroli

Ghost Recon: Island Thunder

Naciśnij [Enter] na klawiaturze numerycznej! Wpisz kod, naciśnij [Esc] by zamknąć konsolę.
cisco - łatwiej się gra
refill - uzupełnia wyposażenie
(kit file) - zamienia twój zestaw na zestaw specjalny



chickenrun - granaty kurczakowe
rumbleoff - ekran nie skacze przy wybuchach
rumbleon - anuluj poprzedni kod
quit - bye!
run - szybsze poruszanie się
hidecorpse - nie pokazuje nazwisk trupów
superman - god mode
ammo - nieskończona amunicja
unlockheros - dostęp do bohaterów
autowin - wygrywamy daną misję

FIFA 2003

Edytuj plik `soccer.ini` spod edytora tekstów, dopisując poniższą linię/linie. Potem uruchom grę.
CHEAT_UNLOCKED_TEAMS=1 - dostęp do wszystkich zespołów
UNLOCK_TOURNAMENT=1 - wszystkie turnieje
AGGRESSIVE_TACKLE_CHEAT=1 - agresywne wślizgi



CHEAT_EQUAL_TEAM_STATS=0 - wyrównaj statystyki zespołu
CHEAT_RANDOM_TEAMS=1 - komp gra losowo wybraną drużyną
DEMO_MODE=1 - gra w trybie demo
ONE_ON_ONE=1 - grasz jeden na jednego
PRACTICE_MODE=1 - tryb praktyki
AUTO_TACKLING=1 - automatyczny wślizg
WINDOWED=1 - gra w oknie

Heretic 2

Naciśnij [~], by wejść do konsoli - i wpisz:
playbetter - god mode on/off
twoweeks - powerup on/off
meatwagon - wykańczasz wszystkie stwory poza bossem
victor - wykańczasz wszystkich jak leci
angemonsters - agresywne potwory
crazymonsters - brak krwi
kiwi - przechodzisz przez ściany on/off
suckitdown chicken - zmieniasz się w... KURCZAKA! (gumowego?)
suckitdown all - wszystkie znajdzki
suckitdown health - zdrowie na maksa
suckitdown mana - maksymalna ilość many ofensywnej i defensywnej
suckitdown armor - po pierwszym wpisaniu: srebrna zbroja; po drugim: złota
suckitdown powerup - dostajesz Tome of Power
spawn item_weapon_nazwa broni - dostajesz daną broń, np. **spawn item_weapon_hellstaff** - dostajesz Hellstaff
Inne parametry: firewall, maceballs, magicmissile, phoenixbow, redra-in_bow, sphereofannihilation.
item_defense_nazwa - dostajesz rozmaite środki obronne - np. **item_defense_meteorbarrier** - deszcz meteorów

A oto inne możliwości:
polymorph, powerup, ringofrepulsion, shield, teleport, full.
item_puzzle_nazwa - dostajesz dany przedmiot. **Możliwe parametry:** cloudkey, cog, crystal, dungeonkey, highpriestesskey, highpriestesssymbol, hive2amulet, hive2gem, hive2spear, minecartwheel, ore, plazacntainer, potion, refinedore, shield, slumcontainer, tavernkey, tome, townkey.

Iron Storm

Podczas gry naciśnij [Esc], wejdź do menu i wpisz:
LATOUNGA - energia na maksa
BLINDAX - amunicja na maksa

James Bond 007 -

Nightfire

Stwórz plik o nazwie `autoexec.cfg` w katalogu `bond` w katalogu z grą. Wpisz w tym pliku takie coś
Put in the CFG:
`sv_cheats 1`
`console 1`
Uruchom grę, naciśnij ['].
wpisz kod, [Enter]
god - God Mode
noclip - przechodzenie przez obiekty

notarget - niewidzialność
fly - latamy
map X - skok na mapę o nazwie X. A oto lista map dostępnych w demie gry:
`map m3_japan01`, `map m3_japan02`, `map m3_japan03`, `map m3_japan04`

NBA 2003

Ghetto Fabulous
Włącz opcję tworzenia nowego zawodnika i nazwij go: **GHETTOFAB**. Od tej

chwili Ghetto Fabulous będzie dostępny jako transfer - wystarczy wybrać Sign=>Release Player.

Busta Rhymes
Włącz opcję tworzenia nowego zawodnika i nazwij go: **FLIPMODE**, a od tej chwili będzie dostępny jako transfer.

Just Blaze
Włącz opcję tworzenia nowego zawodnika i nazwij go: **GOODBEATS**, a od tej chwili będzie dostępny jako transfer.

Hot Carl
Włącz opcję tworzenia nowego zawodnika i nazwij go: **CALIFORNIA**, a od tej chwili będzie dostępny jako transfer.

DJ Clue
Włącz opcję tworzenia nowego zawodnika i nazwij go: **MIXTAPES**, a od tej chwili będzie dostępny jako transfer.

Need for Speed: Hot Pursuit 2

Uruchom grę wpisując w linii komend **+ [nazwa parametru]** - np. **+ghost**
ghost - przenikasz przez inne pojazdy
opentree - odblokowuje wszystko to, co w grze zablokowane
nofrustration - hmmm?
nomovie - nie ma cut-scenek
nomusic - wyłącza muzykę
nosnd - wyłącza efekty
noreverb - wyłącza pogłos?
nomipmap - wyłącza mipmapping
minfront - włącza BARDZO głupie menu tytułowe
helicoptersOnly - gliny używają tylko helikopterów



O.R.B.

Naciśnij [Enter], wpisz kod, ponownie [Enter].
\$WIN - wygrywamy misję
\$RU x - dostajesz x jednostek badawczych
\$SU x - dostajesz x jednostek wspierających
\$GET TECH - wszelkie możliwe badania
\$GET ALL TECHS - wszelkie możliwe środki techniczne (techs)
\$FOGOWAR - włącza "dym bitewny"
\$FOGOWAR OFF - anuluj poprzedni cheat
\$GOD ON - trzeba tłumaczyć?
\$GOD OFF - tego też chyba nie?
\$REPAIR ALL - pa pa
\$WEAKEN ENEMY - osłabia parametry bojowe statków wroga

Soldiers of Anarchy

Naciśnij [Enter] podczas gry i wpisz:
winmission - wygrywamy misję
hittingandhealing - po czym naciśnij [CTRL.] + **LMB** [na danym obiekcie] - zadajesz mu rany/uszkodzenia. **[SHIFT] + LMB** [na danym obiekcie] - naprawiasz/uzdrawiasz obiekt
speedhack - klawiszami [T] i [Z] regulujesz tempo gry
immortalone - god mode
endlessmunition - nieskończona amunicja

Tych cheatów używaj gry jesteś w bunkrze

showtrader - masz wszystko
allvehicles - po jednym pojeździe z każdego typu
soldierspawn - dodatkowy żołnierz

Tylko teraz gratisy do wyboru! wybieraj:



Alien Paranoja, Tipsomaniak 3, Przeklęta Ziemia, Samouczek Corel Draw, Historia Kina a DODATKOWO Etui na 10 CD jeżeli zamawiasz 2 programy.

189,00	39,90	29,90	269,00	49,00	39,90	25,00
magix video 2.0 deluxe	magix DJ Remixing Kit	Play R XXL	magix video 2.0 deluxe	magix music maker generation 6	magix techno maker	hip hop 3
	39,90	99,00	39,90	29,90	139,00	129,00
magix pc cleaning lab	piano & keyboard workshop	magix mp3 maker gold	movies to CD&DVD	pictures to CD&DVD	CD&DVD burner	
39,90	99,00	29,90	139,00	129,00	99,00	179,00

dźwięk - loopy

amunicja do programów muzycznych

ambient dub	25
chance	25
future wave	25
hard house electro	25
klimatyczna brzmienia	25
techno power	25
hip hop 1	25
hip hop 2	25
hip hop 1&2	39
hip hop 3	25
minimal techno trance	25
music party system 1	25
music party system 2	25
zakreślenie rytmu	25
lagaty muzyczne	25
mini power	14,99

Wycieczka zaplanuj swoją podróż

Magix music maker

Magix music maker

Magix music maker

Magix music maker

Magix music maker

COŚ DLA CIAŁA

oferta aktualna do ukazania się następnego numeru niniejszego czasopisma

Age of empire collectors edition	159,9	Command & conquer renegade	119	Gry Karciarze 1&2	39	Korczki piosenki	18,9	Pinkie i gry zgrzeszności	25	Spiderman stara cena 169	158,9
Age of Wonders	45,9	Crazy Taxi	94,9	Gry Karciarze 2	25	Korka wodna	18,9	Planeta map	46,9	Star trek deep space 8 dominion	49,9
Age of Wonders II	64,9	Delta Force	76,9	GTA III stara cena 99	92,9	Korka gola	11,9	Polska gola	24,9	Star Wars	24,9
AIRLINE TYCOON EVOLUTION	68,9	Task Force Dagger	76,9	Harry Potter-Sekrety Komnaty Tajemnic	119	Malta	92,9	Rally Championship Extreme	24,9	Jedi Knight II stara cena 169	158,9
Baldurs Gate 2 - Tron Bhaala	58,9	Olive Oil	94,9	Heretic 2	19,9	Medal of honor	118,9	Reah dvr/CD	42,9	Target	19,9
BATTLEFIELD 1942	109	Disciples II: Mroczne Prorocze	94,9	Heroes IV 2.0	92,9	Mega Race 3	19,9	Reah-Schizm	59	Taxi challenge	29,9
Beach Life	119,9	Hit Man 2	128,9	Hit Man 2	128,9	Might & magic IX	94,9	Road wage	42,9	Taxi driver	27,9
Black & White: Creatures	76,9	Hitchcock: ostatnie cienie	38,9	Hitchcock: ostatnie cienie	38,9	Morrowind	94,9	Robbo millennium	42,9	THE THING	121,9
Islands	44,9	Hugo gorączka wojny	76,9	Hugo gorączka wojny	76,9	(The Elder Scrolls III) nowosc	94,9	Schizm (dvd lub SCD)	42,9	Toy Hawk Pro Skater 2	36
Bob Budowniczy: damy rade	44,9	Duke Nukem forever	94,9	Duke Nukem	94,9	Motoracer 3	126,9	Schizm + Reah (DVD)	69,9	Tom car	18,9
Bowling (kręgle)	19,9	Mantabatt Project stara cena 79	74,9	Mantabatt Project	74,9	NBA LIVE 2003	119,9	SETTLERS 4 ZŁOTA EDYCJA	98,9	Tomb Raider 3	29
Cartoon Maker PL	49,9	Dungeon Siege stara cena 179	169,9	Dungeon Siege	169,9	NHL 2003	119,9	SETTLERS 4 ZŁOTA EDYCJA	98,9	Unreal	19,9
Capitalism 2	94,9	EURO FIGHTER TYPOON	19,9	Hugo tropikalia wyspa 2 stara cena 79	76,9	Outback	24,9	SETTLERS 4 ZŁOTA EDYCJA	98,9	Unreal + Funnel	29,9
Chroma	19,9	EUROPA UNIVERSALIS 1+2	56,9	Hugo tropikalia wyspa 2	76,9	Partners	69,9	SETTLERS 4 ZŁOTA EDYCJA	98,9	(dodatek puzzle)	94,9
Clock combat	42,9	Fallout 2	18,9	Hugo zacczerwiony dół stara cena 79	76,9	Pepsi max	19,9	SETTLERS 4 ZŁOTA EDYCJA	98,9	War commander	94,9
Invation normandy	29,9	Flynn Herpes	19,9	Island Dale II	94,9	Extreme sports	76	SETTLERS 4 ZŁOTA EDYCJA	98,9	Warcraft III stara cena 129	89,9
Colbit	42,9	Freelance attack-war over europe	69	INDUSTRY GIANT 2	94,9	Perfect Pool (billard)	119,9	SETTLERS 4 ZŁOTA EDYCJA	98,9	Warlords battery II	59,9
Comar barbarian	42,9	Glupki z kosmosu	29,9	Italian Job	92,9	Pet Soccer	44,9	SETTLERS 4 ZŁOTA EDYCJA	98,9	Wierwiony działkowicz	28
Combat Mission Gold	76,9	Gothic	58,9	Jazz jack rabbit	39,9	Pet Soccer	44,9	SETTLERS 4 ZŁOTA EDYCJA	98,9	Worms World Party	58,9
		Gry karciarze 1	25	Kajko i Kokosz w Krainie Barastaw	19,9						



Zadzwoń po bezpłatny KATALOG

JAK ZAMAWIAĆ
WYBRANE ARTYKUŁY?

DZWOŃ:

od godz. 8.00 do 16.00
(071) 3537002
od 10.00 do 21.00
(071) 3110358
0601 732888

FAKSUJ:

(071) 3537010

PISZ na adres:

EXE, Skr. poczt. 63,
53-650 Wrocław 57

INTERNET:

www.exe.com.pl

exe@exe.com.pl

SKLEP FIRMOWY:

Centrum Bielany

Wrocławskie

Galaktyka EXE

ul. Czekoladowa 9,

sklep nr 260,

Wrocław

BIURO HANDLOWE:

EXE, ul. Kłosa 8,

54-152 Wrocław.

Ceny zawierają podatek VAT.

Stale koszty przesyłki 8,90 zł.

Płatne przy odbiorze.

proszymy także sprzedaż hurtową,
poszukujemy partnerów handlowych

74,90	98,90	109,90	59,90	69,90	92,90	115,90	119,90	119,90	
Syberia	Desert Storm	Battlefield 1942	Medieval Total War	Fallout Tactics	Frontline Attack	Mafia (PL)	Wheada pliersciani	NFS Hot Pursuit 2	No one
	Pustynna Burza				war over Europe		Drużyna		lives forever
19,90	89,90	59,90	119,90	72,90	119,90	29,90	94,90	119,90	119,90
KIZDYCY	Warcraft 3	Harry Potter	Harry Potter	Sims Zwierzaki (PL)	Sims Deluxe (PL)	Face Factory	Icewind Dale II (PL)	Neverwinter	FIFA2003
						(dodatek do simsów)		Nights	

GRAFIKA

After shift (zobaczajcie się) nowosc

After shift (zobaczajcie się) nowosc

After shift (zobaczajcie się) nowosc

After shift (zobaczajcie się) nowosc

After shift (zobaczajcie się) nowosc

czyli kolejny zjazd WYPRZEDAŻOWY (ilości mocno ograniczone)

Skarbiec muzyka	6,0	Emergency	15,9	Ad 2044 2CD	21,9	Moon project 2CD	36,9	Wizardry 8	59,9
Dino Dave	13,9	Franny	16,9	Liath 2CD	21,9	Bedward	39,9	Emperor	89,9
Episkopie Wyzwolenie	13,9	Gerty 17	16,9	Tunguska 2CD	21,9	Earth 2150 2CD	49,9	battle for dupe	89,9
Space Trip	13,9	Knight & merchants	16,9	Original War	22,9	Model Robota	49,9	Commandos 2	89,9
Magia Piosenki	13,9	Przeklęta Ziemia	16,9	Euroletter prof	24,9	Gilt	49,9	I wlede innych,	
Crazy Mini Golf	13,9	Reon of Magic	16,9	Total Annihilation	29,9	Dalkatano	49,9	zagłada często	



Twoje oczy Go lubią

Monitory NEC MultiSync® LCD

NEC

SuperFine TFT
doskonałe panele LCD
z kątem widzenia obrazu aż do 170°

NaViSet™
pełne sterowanie
parametrami monitora
z poziomu systemu Windows

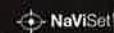
OmniColor™
najbardziej naturalny standard
reprodukcji i odwzorowania kolorów
dla monitorów LCD

Technologia Ambix™
połączenie interfejsu
analogowego VGA
i cyfrowego DVI

Pełna 36-miesięczna
gwarancja **door to door**
obejmująca również system
podświetlania panela



NEC/MITSUBISHI
NEC-MITSUBISHI ELECTRONICS DISPLAY



Więcej informacji:
tel.: (0 prefix 12) 422 18 20
www.nec-mitsubishi.pl

Autoryzowane punkty sprzedaży monitorów NEC MultiSync®

Białystok A3.PL 085 664 44 44 • MEGA.COM 085 745 54 23 • SIMMTECH 085 747 00 51 • ZETO 085 741 68 58 • Bielsko Biala KONTRAST II 033 819 35 17 • Bydgoszcz LOGOW 052 326 00 00 • Chełm WIZARD 082 562 80 50 • Elbląg INFOTECH 055 233 70 78 • Gdańsk GRAL 058 345 20 00 • Gdynia AUTO 059 661 20 05 • ALT-COMPUTER 059 620 58 51 • Gliwice WASKO 032 332 56 63 • Głogów TPC 076 835 72 47 • Gryfino LOGOS 091 432 36 26 • Jelenia Góra TPC 075 642 03 90 • Kalisz SOFTOM 062 767 60 38 • Katowice KG CENTRUM 032 781 81 33 • Kielce KWARK 041 586 61 72 • SKAMER 041 343 11 69 • Kraków BIT COMPUTER 012 421 17 31 • CD PROJEKT 012 421 26 17 • Krasnik WISTALL.NET 081 826 18 30 • Kulo AKCES 024 253 86 43 • Legnica TPC 076 862 08 95 • Łęka PIONEER 017 242 88 83 • Lubin TPC 076 841 11 70 • RESET-PC 041 582 04 25 • Łódź FAST 042 613 97 00 • IDEAL 042 682 25 06 • LUCKY STAR 042 639 51 49 • OL-MAR 042 637 71 12 • PROFIT C2 042 631 94 20 • Mysłowice KG CENTRUM 032 222 13 37 • Olsztyn BIT SERWIS 089 535 95 94 • ETOS 089 535 08 08 • Opole WILAMTO 077 441 77 51 • BUDOREX 077 442 71 61 • Plock IT SYSTEMS 024 268 98 04 • Poznań AXE PRIM 061 833 70 71 • GROTUS 061 827 26 87 • HARDSOFT TELEKOM 061 662 28 00 • KOMPUTRONIK 061 832 02 57 • PRODATA 061 841 74 45 • PRO-INFO 061 662 57 21 • Radom EUROSOFIT 048 553 24 19 • Siechnice EON 0607 660 239 • Szczecin LOGOS 091 486 18 19 • Świdnica TPC 074 852 09 64 • Tychy VIDEOBIT 032 227 69 75 • Warszawa LORIE 022 618 12 71 • EMITER 022 841 48 41 • FORMAT 022 625 40 09 • PARSER 022 636 69 85 • RIMCO 022 616 01 33 • Rybnik COMPUTER 022 840 37 31 • TWINS 022 584 91 00 • Wrocław AGE COMPUTER 071 327 27 27 • POP LAND 071 794 70 92 • PROLINE 071 341 88 32 • TPC 071 339 85 44 • INTER-ES 071 782 11 47 • Zielona Góra PCT 068 324 09 50 • 068 324 09 60 • Żarów ADA 074 857 03 90